CONSOLE GAMES



PIXEL
Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 142 ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1998 ΔΡΧ. 1.000

ΘΕΜΑ
ΕΚΘΕΣΗ Ε3
ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΑ!

ΕΝΘΕΤΟ
Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ RESIDENT EVIL 2

Τρίποντα & Καρφώματα

- Total NBA 98
- NBA Pro 98
- Kobe Bryant in NBA Courtside

REVIEWS
- VIGILANTE 8
- BUST-A-MOVE
- CIRCUIT BREAKERS
- WORLD LEAGUE SOCCER
- TENCHU

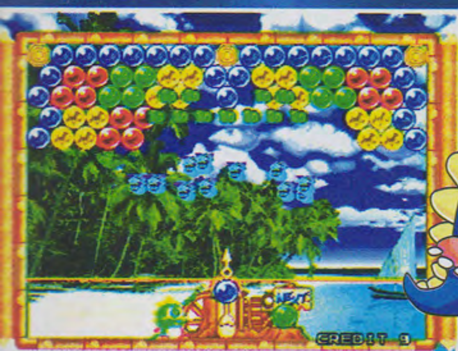
PREVIEWS
- MORTAL KOMBAT 4
- KICK OFF WORLD
- EARTHWORM JIM 3D
- OR DIE TRYING

PLAY THE GAME
- FORSAKEN
- WORLD CUP 98
- NAGANO WINTER OLYMPICS

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

PIXEL Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 142 (ΠΕΡΙΟΔΟΣ Β', ΤΕΥΧΟΣ 9) ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1998





70 BUST-A-MOVE 2

Τελικά, δεν χρειάζονται high-tech γραφικά και χιλιάδες πολύγωνα για να διασκεδάσετε με την κονσόλα σας.

44 TOTAL NBA 98

Η φετινή προσπάθεια της Sony για έναν ρεαλιστικό εξομοιωτή basket είναι η πιο επιτυχημένη μέχρι τώρα.





54 WORLD LEAGUE SOCCER

Το Saturn προικίζεται με ένα πολύ καλό παιχνίδι ποδοσφαίρου, αντάξιο των προσδοκιών των κατόχων του.

PREVIEWS

REVIEWS

ΘΕΜΑΤΑ

Ολα τα νέα από το μεγάλο ραντεβού όλων των εταιριών κατασκευής παιχνιδιών, την πασίγνωστη έκθεση E3.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pixel@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ/ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Γιάννης Πατρίκος
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** Η. Ιακωβάκης, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ**: Μ. Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ**: Δ. Αλαφούζος
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Σπύρος Παράσχης, **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ**: Μαριάννα Γιαγιά, Γιώργος Γιαλατσίδης, Κώστας Δότσος, Νίκος Κοσμάτος, Νίκος Κωσταράς, Αστέριος Κωστόπουλος, Χρήστος Κάκαρης, Γιώργος Κουρκουτάς, Νίκος Μελλάς, Μένης Μαλαξιανάκης, Αγγελος Μεγρέμης, Παύλος Παπαπαύλου, Γιάννης Σιδεράκος, Γιάκος Τσιμπίδης, Φραντζέσκα Ψαρρού,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ**: PLAY, 64 Magazine, Powerstation
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ.: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Ελένη Τσιπά, Αθηνά Αιναλή, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Γιώργος Δουίτσης, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΜΙΛΗΤΟΣ, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Καββαδίας

PIXEL Next Generation

Οταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, ακόμα ένα Mundial θα έχει φθάσει στο τέλος του. Δε λέω, καλό ήταν, μας χάρισε αρκετές... καρδιοαγγειακές παθήσεις καθώς και ορισμένα εγκεφαλικά επεισόδια, ωστόσο δεν ήταν και από τα καλύτερα που έχω δει ποτέ. Τέλος πάντων, μην τα θέλουμε όλα δικά μας... Αν μη τι άλλο, οι ώρες διεξαγωγής των ματς ήταν τέτοιες που μας επέτρεπαν να τα παρακολουθήσουμε χωρίς ιδιαίτερο ξενύχτι. Κάτι είναι κι αυτό.

Πάμε γι' άλλα λοιπόν, παραμένοντας ωστόσο στον ίδιο χώρο (αυτόν του αθλητισμού). Ο λόγος για το μπάσκετ, ένα σπορ στο οποίο τα καταφέρνουμε μακράν καλύτερα από το ποδόσφαιρο, στο οποίο πήγαμε... άπατοι όσον αφορά στο Mundial. Οπως είμαι βέβαιος ότι γνωρίζετε, στο τέλος του Ιουλίου θα διεξαχθεί στην Ελλάδα μία από τις σημαντικότερες διοργανώσεις στο χώρο του αθλήματος, το λεγόμενο Mundobasket '98. Επειδή είμαι σίγουρος ότι θα παρακολουθήσετε το Mundobasket με το ένα πόδι στη θάλασσα, πάρτε καλού-κακού και την κονσόλα μαζί σας. Ετσι, για να βρίσκεται, βρε αδερφέ. Ποτέ δεν ξέρεις. Ισως σας έρθει η τρελή επιθυμία να τσακίσετε τους θρασύδειλους που τόλμησαν να απειλήσουν την Εθνική μας. Αν δεν έχετε κονσόλα, τι θα κάνετε; Θα το ρίξετε στο ψάρεμα; Ενώ, αν την έχετε παραμάσχαλα, τη συνδέετε στην τηλεόραση με το που τελειώνει το ματς (ή ακόμα και προτού τελειώσει, αν σας πιάσουν τα νεύρα σας), βάζετε το άρτι αφιχθέν παιχνίδι μπάσκετ (Total NBA, NBA Pro ή Kobe Bryant in NBA Courtside) και βγάζετε το άχτι σας. Μπορεί να μην είναι Mundobasket, τη δουλειά του όμως την κάνει. Ωραία! Τώρα μπορείτε να συνεχίσετε το μπάνιο σας.

Στο τεύχος αυτό έχουμε και κάτι περίεργο: Δύο παιχνίδια με ουσιαστικά το ίδιο όνομα (Bust-A-Move), τα οποία ουδεμία σχέση έχουν μεταξύ τους. Το Bust-A-Move 2 για το N64 είναι το κλασικό Puzzle Bubble 2 που μας έρχεται -τσιφ!- από τα coin op. Ξέρετε, αυτό με τα δεινοσαυράκια που έκαναν για πρώτη φορά την εμφάνισή τους στο Bubble Bobble. Το Bust-A-Move για το PSX είναι κάπως διαφορετικό. Πώς είναι το Puzzle Bubble; Ε, καμία σχέση! Εκεί σας ζητείται να συναγωνιστείτε τον Τραβόλτα σε χορευτικές φιγούρες - κάτι σαν το Parappa the Rapper, δηλαδή. Μύλος... Καλά, ξεμείνανε από ονόματα;

Δεν θα μακρηγορήσω άλλο, διότι έχω τις βαλίτσες έτοιμες και το πλοίο δεν περιμένει (απλώς καθυστερεί). Καλές διακοπές και ελπίζω το κύπελλο μπάσκετ να πάει στα χέρια που του αξίζουν: τα δικά μας!

Γιάννης Πατρίκος

ΤΑ ΕΙΠΑ ΚΑΙ ΞΑΛΑΦΡΩΣΑ!

Αγαπητοί συντάκτες του "Pixel",
Είμαι ένας από τους νέους αναγνώστες σας και ποτέ μου δεν είχα Amiga αλλά μόνο κονσόλες (ασχολούμαι με το χώρο από 8 ετών, ξεκινώντας το '91 με Master System, ύστερα Mega Drive και τώρα PSX). Εκτός από τα απαραίτητα συγχαρητήρια, θα ήθελα να σας γράψω ένα "μπράβο" για την ανεξάρτητη πολιτική σας (βλ. Nortec).
Ο λόγος που στέλνω αυτό το γράμμα είναι για να γράψω μερικά πραγματάκια σε κάποιον αναγνώστη, συγκεκριμένα του τεύχους 139, ο οποίος υποστηρίζει ότι το N64 είναι το υπερμηχάνημα. Ο καθένας μπορεί να πιστεύει ό,τι θέλει, αλλά όταν παραθέτει ψευδή επιχειρήματα, τότε πρέπει να ακούγεται και η αντίθετη πλευρά. Λοιπόν ο αναγνώστης αυτός υποστηρίζει ότι τα παιχνίδια του N64 είναι τα καλύτερα. Γράφει ότι παιχνίδια όπως τα Goldeneye (Electric Eye - αυτό είναι ξεκάρφωτο), Mario 64, Lylat War, Turok, Quake 64, ISS 64 είναι καλύτερα από όλα τα παιχνίδια του PSX. Οχι ότι δεν είναι καλά παιχνίδια (όχι όλα τους), αλλά όχι και έτσι. Δηλαδή ο αναγνώστης σας απορρίπτει παιχνίδια όπως τα R.E.2, Gran Turismo, Tekken 3, ISS Pro και τόσα άλλα. Αυτό πλησιάζει την παράνοια.
Αν καταφέρει ποτέ και το N64 να βγάλει γραφικά και ταχύτητα όπως του Tekken 3, εγώ θα μονάσω! Το μόνο παιχνίδι όπου μπορώ να αναφέρω ότι υστερεί το PSX είναι το Mario 64, στο οποίο όμως ο χώρος είναι κυριολεκτικά άδειος, αφού υπάρχουν μόνο τα στοιχειώδη. Οσο για το gameplay, θα έπρεπε ο φίλος πρώτα να δει το R.E. 2 και ύστερα να μιλήσει. Αυτό όμως που πράγματι με εξόργισε ήταν ως προς την υπεροχή που υποστηρίζει ο αναγνώστης σας ότι έχει η κασέτα έναντι του CD. Δεν είναι δυνατόν ένα προνόμιο που έχει η κασέτα (σχετικά με τα τσιπάκια ως ρολόγια) να καταδικάζει το CD, το οποίο συγκριτικά με την απαρχαιωμένη κασέτα είναι 650 φορές καλύτερο. Γιατί 650; Γιατί το CD έχει χωρητικότητα 650MB, σε αντίθεση με την κασέτα.
Το ανωτέρω γεγονός δίνει στους προγραμματιστές την ικανότητα να εκμεταλλευτούν το συγκεκριμένο πρόγραμμα με τον καλύτερο τρόπο: ψηφιακή ομιλία, επιπλέον επιλογές, γενικά μεγαλύτερο παιχνίδι με καλύτερα γραφικά. Και μη μιλήσει κανείς για ψηφιακή ομιλία στο N64, όταν για ένα λεπτό ψηφιακής ομιλίας απαιτούνται 10MB. Τώρα, αγαπητέ Τάσο, παίξε το Resident Evil με υπότιτλους ή άκου τα μπιπ μπιπ του Mario 64, όταν εκεί θα μπορούσε να υπάρχει πραγματική ομιλία. Οσο για το επερχόμενο 64DD (ακόμα έρχεται), δεν είναι καθαρόαιμο CD-ROM, εφόσον είναι τροποποιημένο σε μήκος και σε χωρητικότητα, δηλαδή 64MB, τα οποία για τα δεδομένα της σύγχρονης παιχνιδοβιομηχανίας δεν φτάνουν ούτε για ζήτω. Οσο για τις "μάπες" των ηρώων των παιχνιδιών, μπορεί ο φίλος μας να αρέσκεται στη μάπα του Yoshi αντί του Croc, εγώ όμως θα του γράψω ότι "τη βρίσκω" πολύ περισσότερο όταν βλέπω τη μάπα του Heihachi παρά τη μάπα του κακού κλόουν στο Fighters' Destiny. Γενικά τη βρίσκω πολύ περισσότερο να παίζω σοβαρά παιχνίδια όπως τα R.E.2, Gran Turismo, Tekken, αντί για Soul Blade, RE, Crash Bandicoot 1-2, Duke Nukem, Red Alert και τόσα άλλα που μου διαφεύγουν.
Τελικά το N64, πέρα από το Mario, το Turok και το Goldeneye, δεν έχει τίποτα άλλο να επιδείξει. Κλείνοντας θέλω να σας ζητήσω συγγνώμη για το μακροσκελέστατο γράμμα και να γράψω ότι θα ήθελα πολύ να δημοσιευτεί, ώστε να ακουστεί και η άλλη πλευρά. Και πάλι συγχαρητήρια.
Ο φίλος σας,
Dr Landaw

ΥΓ. 1: Θα ήθελα να γράψω σε όλους τους συντάκτες ένα μπράβο για τη δουλειά που κάνετε.
ΥΓ. 2: Up the Irons, up the "Pixel"!

Αγαπητέ φίλε,
Αν και το γράμμα σου είναι ανώνυμο θα κάνουμε μια εξαίρεση και θα τοδημοσιεύσουμε γιατί το βρήκαμε αρκετά ενδιαφέρον. Με την ευκαιρία, θα θέλαμε να παρακαλέσουμε όλους τους αναγνώστες να στέλνετε επώνυμα γράμματα. Εάν για κάποιο λόγο δεν επιθυμείτε να αναφερθεί το όνομά σας, δεν έχετε παρά να μας το αναφέρετε.

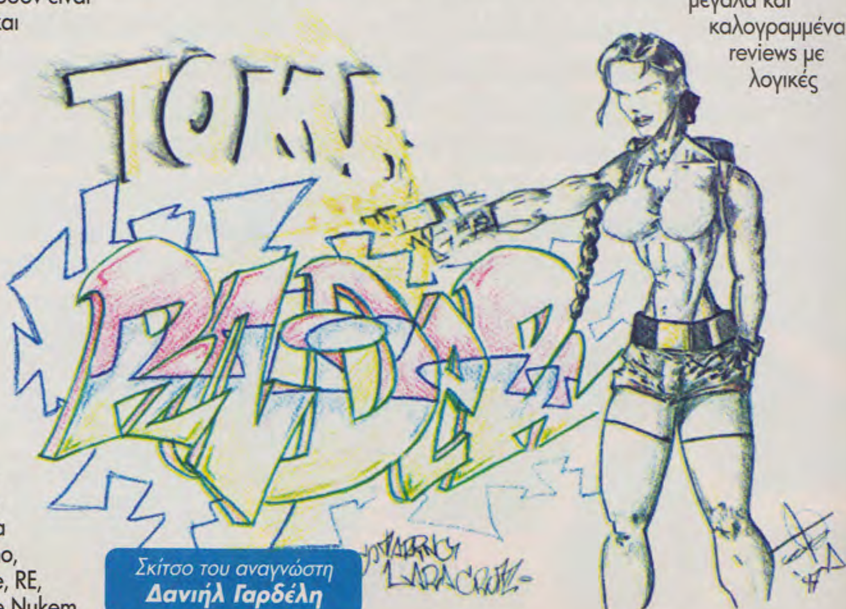
Θα θέλαμε να σας ευχαριστήσουμε για άλλη μία φορά για την πληθώρα των γραμμάτων που λαμβάνουμε καθημερινά αλλά και για τα καλά σας λόγια. Μη διστάζετε να μας γράφετε για οποιοδήποτε θέμα σχετικά με τα video games και τις κονσόλες σας καθώς και κρίσεις για το περιοδικό μας (σας). Θα θέλαμε όμως να σας παρακαλέσουμε να μη στέλνετε ανώνυμα γράμματα. Επίσης, μην ξεχνάτε ότι όσοι από εσάς έχετε πρόσβαση στο Internet μπορείτε να μας στέλνετε τα e-mails σας στη διεύθυνση: pixel@compulink.gr.

ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

ΠΟΛΛΑ ΚΑΙ ΔΙΑΦΟΡΑ

Γεια σας.
Είναι η πρώτη φορά που γράφω στο "N.G." αλλά όχι η πρώτη στο "Pixel"! Σας γράφω με αφορμή το No 3 γράμμα του Χρήστου Παπαϊωάννου, γιατί μιλά χωρίς να έχει βάσεις. Γράφει δηλαδή ότι το "GamePro" έχει καλύτερα αφιερώματα! Τον πιστέψατε; Χάσατε!
Θα πρέπει να μάθει αυτός ο Χρήστος, και ο οποιοσδήποτε Χρήστος, ότι το "Pixel" ήταν το πρώτο και το μόνο περιοδικό που είχε αφιερώματα στο Sega Saturn και το Sony PSX (συγκεκριμένα, τον Ιανουάριο και τον Φεβρουάριο 1995, τεύχη 117 και 118). Ενώ τα άλλα περιοδικά δεν ήξεραν τι χρώμα έχει το PSX, το "Pixel" είχε κι εξακολουθεί να έχει μέχρι σήμερα τα καλύτερα αφιερώματα.
Το "GamePro", για παράδειγμα, "χάλασε" μόνο μία σελίδα για τις συγκεκριμένες κονσόλες στο πρώτο τεύχος. Τώρα μην μου αντιτείνετε ότι το "GamePro" βγήκε μόλις τον Απρίλιο του 1995, οπότε δικαιολογημένα άργησε να κάνει τα αφιερώματα (μετά μισό χρόνο), αφού οι περισσότεροι συντάκτες του "GamePro" είχαν πιο πριν το περιοδικό "Gamer" μαζί με το "User". Δηλαδή πριν από το "GamePro" υπήρχε το "Gamer", το οποίο είχε μαύρα μεσάνυχτα όσον αφορά στα 32-bit. Το "GamePro" δεν ξέρω ποιος το διευθύνει, πάντως εδώ και έξι μήνες μού χρωστάνε ένα παλιό τεύχος που τους είχα παραγγείλει. Η λύση του Tomb Raider 2 ήταν απαράδεκτη...
Κατά τα άλλα, το "Pixel" έχει μεγάλα και καλογραμμένα reviews με λογικές

Τα σκίτσα που διακοσμούν τις σελίδες της αλληλογραφίας είναι δικά σας και μας αρέσουν πολύ. Στείλτε μας κι άλλα, για να τα δείτε δημοσιευμένα στο "Pixel N.G.".



Σκίτσο του αναγνώστη ***Δανιήλ Γαρδέλη***

βαθμολογίες (ας δω παιχνίδι με βαθμολογία μικρότερη του 5% στην Ελλάδα και ας πουλήσω το PSX μου), τουλάχιστον δέκα μόνιμες στήλες κάθε μήνα και φυσικά τα καλύτερα θέματα σε ό,τι αφορά την τεχνολογία γενικότερα. Αξίζει πράγματι να το αγοράσει κάποιος. Επίσης, το "Pixel" ήταν το πρώτο που μας πληροφόρησε για τα 3DD, CD-i, Jaguar, Jaguar CD, Virtual Boy, Neo-Geo, Neo-Geo CD - κι αυτά είναι μερικά από τα πιο πρόσφατα αφιερώματα.
1) Το PlayStation ήταν, είναι και θα είναι η καλύτερη κονσόλα.
2) Zelda, δεν γράφω τίποτα άλλο.
3) Θα μπορούσατε να βάλετε τις βούλες στις βαθμολογίες των παιχνιδιών σε μια σειρά, για να φαίνονται καλύτερα στο μάτι;
4) Γιατί δεν βαθμολογείτε και το χειρισμό;
5) Χάρηκα που αυξήθηκαν οι λύσεις παιχνιδιών. Θέλω μόνο να γράψω να δίνετε βάρος στα RPGs και τα andventures παρά στα beat'em up.
6) Στη στήλη για τα 16-bit, γιατί δεν κάνετε παρουσιάσεις παιχνιδιών για το περίφημο "παιδί" της Nintendo, το GameBoy; Αλλωστε είναι η μόνη κονσόλα στα 8 και 16bit που ακόμα βγαίνει για αυτή το νέο λογισμικό.
7) Προσπαθήστε να ελαττώσετε τις ξένες λέξεις στο ελάχιστο, όχι όμως όπως στο περιοδικό "Games".
8) Πολύ μου αρέσει το κόκκινο πλαίσιο στο εξώφυλλο. Προσθέτει κύρος.
9) Το παιχνίδι για Sony, Kick Off World, έχει ελληνικές περιγραφές του Μητσικώστα. Αν πάω π.χ. στη Γερμανία να το πάρω, θα υπάρχει αυτή η περιγραφή; Το παιχνίδι είναι ελληνικό;
10) Γιατί όλες οι ξένες εταιρίες δεν βάζουν και ελληνικά γράμματα στα παιχνίδια; Δεν βρίσκουν μεταφραστές;
11) Γιατί δεν δημοσιεύετε αγγελίες αναγνωστών;
12) Το γεγονός ότι κάποια παιχνίδια αποτελούνται από περισσότερα από 2 CDs σημαίνει ότι έχουν περισσότερα MB;
Φιλικά,
Ιωάννης Βασιλάκογλου

Φίλε Γιάννη,
Ζωή να έχετε, τα γράμματά σας όσο πάνε μεγαλώνουν σε μέγεθος! Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι δεν παρουσιάζουν ενδιαφέρον. Ας περάσουμε λοιπόν κατευθείαν στις απαντήσεις των ερωτημάτων σου:
3. Σωστή παρατήρηση, θα μεταφερθεί στο δημιουργικό τμήμα του περιοδικού.
4. Η κριτική για το χειρισμό συνήθως γίνεται μέσα στο review. Αν επιθυμείτε να υπάρχει αυτόνομη αναφορά μαζί με τα υπόλοιπα βασικά στοιχεία ενός παιχνιδιού, περιμένουμε γράμματά σας.
5. Στο "Play the Game" προσπαθούμε να παρουσιάζουμε τα δημοφιλέστερα παιχνίδια από όλες τις κατηγορίες.
6. Η στήλη "16bit" είναι αφιερωμένη στα καλύτερα παιχνίδια των 16 bit consoles. Ανάλογα με τις απαντήσεις σας στο ερωτηματολόγιο του περασμένου τεύχους, θα υπάρξει επέκταση της συγκεκριμένης στήλης, ώστε να περιλάβει και το GameBoy.
7. Αυτός είναι ο σκοπός μας, αλλά προσέχουμε να κρατάμε τις ισορροπίες.
9-10. Την ευθύνη για ό,τι ελληνικό υπάρχει στα παιχνίδια που κυκλοφορούν έχουν οι ελληνικές αντιπροσωπίες. Αν προμηθευτείς το συγκεκριμένο παιχνίδι από τη Γερμανία, δεν θα υπάρχει η ελληνική περιγραφή.
11. Είναι μέσα στα μελλοντικά σχέδιά μας.
12. Ακριβώς: περισσότερα MB, που είναι αφιερωμένα κυρίως σε γραφικά και ήχο.

HEAVY METAL GAMES

Αγαπητό "Pixel N.G.", Πιστεύω ότι είσαι το καλύτερο ελληνικό περιοδικό για κονσόλες. Τα reviews είναι φανταστικά, τα θέματά σου πολύ ενδιαφέροντα και οι ειδήσεις γύρω από τα video games γίνονται γνωστές από σένα. Θέλω να μου λύσεις κάποιες απορίες:
1) Υπάρχει κανένα καλό cheat για να κάνω το χαρακτήρα μου ανίκητο;
2) Μήπως υπάρχει κάποιο κόλπο για πολλά χρήματα στο Gran Turismo;
3) Φημολογείται ότι οι Iron Maiden θα κυκλοφορήσουν ένα παιχνίδι με το όνομα Ed Hunter. Πότε θα κυκλοφορήσει; Θα βγει για PSX; Τι στιλ θα είναι;
4) Κυκλοφορούν στην Ελλάδα Datel κάρτες κλεψίματος για PSX, όπως αυτές που είχαν κυκλοφορήσει για 16-μπιτες κονσόλες; Αν ναι, η Sony διατηρεί την εγγύηση ή την ακυρώνει, όπως όταν τσιπάρουμε το PSX μας; Μπορούν να δημιουργήσουν ζημιά;
5) Το Alundra θυμίζει Zelda για το SNES με καλύτερα γραφικά και ήχο; Αξίζει;
6) Γιατί δεν βάζετε μια στήλη αγγελιών;
Σε ευχαριστώ πολύ και συγγώμη αν σε κούρασα,
Ορφέας Πριμικύριος

Αγαπητέ Ορφέα,
1. Πολύ φοβάμαι ότι κάτι ξέχασες! Για ποιο παιχνίδι μιλάς;
2. Στο "Play the Game" του προηγούμενου μήνα για το Gran Turismo καθώς και στα "Hints'n'Tips" θα βρεις αρκετά ενδιαφέροντα κόλπα.
3. Εδώ και καιρό κυκλοφορεί αυτή η πληροφορία, αλλά ακόμα δεν έχουμε κάτι χειροπιαστό, τουλάχιστον στις κονσόλες.
4. Κυκλοφορούν και δεν επηρεάζουν την εγγύηση του μηχανήματος, αφού τοποθετούνται εξωτερικά.
5. Οντως κάπως έτσι έχουν τα πράγματα.
6. Από Σεπτέμβριο θα υπάρχουν αρκετές αλλαγές στη δομή του "Pixel N.G.". Οι αγγελίες ίσως να είναι μέσα σε αυτές.
Μην ανησυχείς, δεν μας κούρασες!





Σκίτσο του αναγνώστη
Βασίλη Τσεκούρα

SEGAMANIAC

Αγαπητό "Pixel", Θα πρέπει να με ξανα-ανεχτείτε, γιατί σας είχα στείλει άλλο ένα γράμμα σχετικά πρόσφατα. Ο κύριος λόγος που γράφω αυτή τη φορά είναι το γράμμα του Χρήστου Παπαϊωάννου στο τεύχος 140. Τον ευχαριστώ για τα καλά λόγια που είπε για το Saturn, αλλά να μην πιάνει στο στόμα του τη Sega, γιατί όταν η Sega ασχολιόταν με τα βιντεοπαιχνίδια η Nintendo και ιδιαίτερα η Sony δεν ήξεραν τι θα πει χειριστήριο. Επίσης, αν πιστεύει ότι τα Last Bronx, Quake και Duke Nukem είναι ό,τι καλύτερο μπορεί να κάνει το Saturn, είναι γελασμένος. Το Panzer Dragoon Saga τι κάνει; Η βαθμολογία που δώσατε σε αυτό το παιχνίδι νομίζω πως ήταν η πιο κατάλληλη. Συγχαρητήρια στην Andromeda Team. Πιστεύω ότι, αν η Sega θέλει να έχει το Saturn μια μεγαλειώδη αποχώρηση από την αγορά, πρέπει να δώσει την άδεια στην Adromeda Team να κυκλοφορήσει και το τέταρτο μέρος αυτού του παιχνιδιού.
Τώρα θα περάσω σε μερικές ερωτήσεις, που παρακαλώ να απαντηθούν όλες:
1) Το Burning Rangers πού είναι;
2) Τα Resident Evil 2 και Virtua Fighter 3 θα κυκλοφορήσουν για Saturn; Αν ναι, πότε θα κυκλοφορήσουν στην Ευρώπη;
3) Η 4MB κάρτα της Capcom θα έρθει στην Ευρώπη; Φυσικά με τα παιχνίδια που υποστηρίζει.
4) Ποιο παιχνίδι είναι καλύτερο, το Final Fantasy VII ή το Panzer Dragoon Saga;
5) Εχετε φωτογραφίες ή τελικά τεχνικά χαρακτηριστικά του Katana;
6) Από πού μπορώ να προμηθευτώ το Dragonball Z για Saturn;
7) Μήπως γνωρίζετε ποιος θα είναι ο τελευταίος τίτλος του Saturn;
8) Ποια είναι η μεγαλύτερη βαθμολογία που έχετε δώσει σε παιχνίδι;
9) Υπάρχει κανένας ΑΕΚτζής στη σύνταξη ή έπεσα πάλι σε γαύρους;
10) Γιατί δεν παρουσιάζετε εκπομπή στην τηλεόραση αποκλειστικά για κονσόλες και παιχνίδια;
Φιλικά,
SegaManiac

Αγαπητέ SegaManiac,
Αν και το συγκεκριμένο όνομα δεν μου φαίνεται για το κανονικό σου, θα κάνουμε άλλη μία εξαίρεση!
1. Το Burning Rangers κυκλοφόρησε στην Ευρώπη στις 25 Ιουνίου.
2. Το Resident Evil 2 για Saturn θα κυκλοφορήσει μέσα στο καλοκαίρι στην Ιαπωνία, ενώ δεν αναμένεται PAL έκδοση. Το VF3 θα κυκλοφορήσει για το Dreamcast.

3. Επίσης αναμένεται μέσα στο καλοκαίρι.
4. Δύσκολη ερώτηση! Και τα δύο είναι από τα καλύτερα RPGs που έχουν κυκλοφορήσει σε όλες τις κονσόλες.
5. Οπως θα διάβασες στο προηγούμενο τεύχος, το Katana έγινε πλέον Dreamcast και θα κυκλοφορήσει στις 20 Νοεμβρίου στην Ιαπωνία.
6. Επικοινώνησε με τα καταστήματα game consoles - κάνε αρχή με αυτά που διαφημίζονται στις σελίδες του περιοδικού.
7. Μα, ζει ακόμα το έρμο.
8. Εάν ενθυμούμαι καλά, είναι 98%, στο Panzer Dragoon Saga.
9. Προσπαθούμε να τους εξοντώσουμε, αλλά αντέχουν ακόμη...
10. Περιλαμβάνεται στα μελλοντικά σχέδιά μας.

Εβδομαδα προσαρμογης

Αγαπητοί συντάκτες του "Pixel N.G.",
Είναι η δεύτερη φορά που γράφω γράμμα στο περιοδικό σας (το καλύτερο περιοδικό στο χώρο), και αυτό γιατί μόλις πριν από λίγο ξεκοκάλισα το τεύχος Μαΐου και στο μυαλό μου (αν υπάρχει ακόμα) ήρθε μια λέξη: συγχαρητήρια! Συγχαρητήρια και στους καινούριους συντάκτες, οι οποίοι μπήκαν στο κλίμα του περιοδικού με την πρώτη (μπράβο, παιδιά, πάντα τέτοια). Επίσης συγχαρητήρια για το review του Tekken 3, που έβαλε επιτέλους τα πράγματα στη θέση τους - στη θέση του θρόνου, φυσικά. Και να μην ξεχάσω: Το θέμα για τα "ουφάδικα" ήταν ό,τι έπρεπε.
Θα ήθελα να πάρω θέση σε ένα ανούσιο κατ' εμέ διαγωνισμό ομορφιάς: Lara vs Nikki. Θα συμφωνήσω με το συνονόματο Παπαϊώαννου στη Σκλήβα ή έστω σε μια λιγότερο διάσημη, που όμως είναι πραγματική και προσφέρει περισσότερη "διασκέδαση".
Επίσης θα ήθελα να κάνω μια ερώτηση για τη βαθμολογία των παιχνιδιών. Πώς είναι δυνατόν ένα παιχνίδι που στα "τέσσερα σημεία" (γραφικά, ήχο, αντοχή, gameplay) παίρνει βαθμολογίες 4, 4, 4, 8 αντίστοιχα (δηλαδή μέσο όρο 50%) στην αξιολόγηση να έχει 78%; Αυτό συμβαίνει παντού και συνεχώς προς υψηλότερη βαθμολογία. Επειδή γνωρίζω πως σε ένα κατά τα άλλα τέλειο περιοδικό δεν γίνονται λάθη τέτοιου είδους, θέλω να ρωτήσω ποια είναι τα υπόλοιπα επιμέρους στοιχεία που βαθμολογούνται και τελικά επηρεάζουν το μέσο όρο. Γιατί δεν αναγράφονται στα reviews;
Κλείνοντας θέλω να γράψω πως, αν και δεν ελπίζω σε δημοσίευση, περιμένω με αγωνία μια απάντηση στην τελευταία απορία μου.
Φιλικά,
Χουτουρίδης Χρήστος

ΥΓ.: Το εισαγωγικό video του Tekken 3 δεν συγκρίνεται με αυτό του Resident Evil 2. Είναι ανώτερο, αφού έχει μεγαλύτερη σχεδιαστική λεπτομέρεια.


Σκίτσο του αναγνώστη **Τάσου Ακριβόπουλου**

Αγαπητέ Χρήστο,
Τα τέσσερα στοιχεία που βαθμολογούμε (γραφικά, ήχος, gameplay, αντοχή) δεν επηρεάζουν άμεσα τη γενική βαθμολογία. Για να το γράψω πιο απλά, η γενική βαθμολογία δεν είναι ο μέσος όρος των τεσσάρων στοιχείων. Είναι πιθανό ένα παιχνίδι να έχει πολύ καλά γραφικά αλλά μέτριο gameplay ή και το αντίθετο. Επομένως η γενική βαθμολογία μπορεί να διαφέρει, βέβαια όχι σε μεγάλο βαθμό. Αν είχαν αναφερθεί τα παιχνίδια όπου υπήρξε μεγάλη διαφορά, θα μπορούσαμε να δώσουμε πιο συγκεκριμένες απαντήσεις. Σε μια αναδρομή που κάναμε, οι διαφορές των τεσσάρων βασικών στοιχείων των παιχνιδιών και της τελικής βαθμολογίας ήταν πάντα μέσα σε λογικό πλαίσιο, ενώ όταν υπήρξε μεγαλύτερη απόκλιση πάντα ήταν δικαιολογημένη. Πάντως περιμένουμε να μας γράψεις σε ποια παιχνίδια αναφέρεσαι. Ποιος ξέρει, μπορεί να κάναμε και λάθος.

Μανου ιστορια

Αγαπητό "Pixel N.G.",
Σου γράφω για πρώτη φορά και θέλω να σου κάνω μερικές ερωτήσεις, καθώς και κάποιες προτάσεις για να βελτιωθείς.
Α) Πρώτα από όλα, θα ήθελα να αυξηθούν οι σελίδες. Δεν είναι δυνατόν το "GamePro" να έχει 160 σελίδες και το "Pixel N.G." με το ζόρι 120.
Β) Ακόμα θα ήθελα να βάζεις αφίσες παιχνιδιών ή να συνοδεύεται το περιοδικό από ένα demo CD, με μια μικρή αύξηση της τιμής.
Γ) Επίσης πιστεύω ότι πρέπει να βάζεις περισσότερα hints'n'tips.
Δ) Θα ήθελα να δίνεις σαφέστερες απαντήσεις στα γράμματα των αναγνωστών σου. Οταν σου ζητά κάποιος αναγνώστης σου π.χ. να βαθμολογήσεις δύο παιχνίδια, να τα βαθμολογείς και όχι να του απαντάς να τα βρει σε παλιότερα τεύχη.
Ε) Στο τεύχος 140, ο Κωνσταντίνος Βιτσαράς χαρακτηρίζει το FIFA 98 το καλύτερο παιχνίδι football για το PSX. Θα ήθελα να του θυμίσω ότι δεν δίνονται όλα τα φάουλ και ότι ο τερματοφύλακας νομίζει ότι η μπάλα είναι μια μεγάλη, στρογγυλή πέτρα - κι έτσι την αποφεύγει. Ασε που κάθε φορά που παίζεις το FIFA 98 το "ουουου" του τραγουδιού των Blur σου πρήζει τα... αυτιά. Αν γουστάρεις ένα παιχνίδι football με γραφικά καλύτερα από του FIFA, με εισαγωγή καλύτερη από του FIFA, πιο ρεαλιστικό από το FIFA, με ευκολότερο χειρισμό

Τι ειναι manga;

Αγαπητό "Pixel",
Είμαι ένας από τους παλιούς αναγνώστες σου (τεύχος 37). Είσαι το περιοδικό με το οποίο μεγάλωσα, και το 133ο τεύχος ήταν για μένα κάτι εντελώς απρόσμενο. Πάντως χάρηκα ιδιαίτερα που σε ξαναείδα κρεμασμένο στα περίπτερα, έστω κι αν δεν υποστηρίζεις πια το αγαπημένο μου computer, την Amiga. Επίσης, είμαι κι εγώ ένας από τους αναγνώστες που νομίζουν ότι θα έπρεπε να αφιερώνεις κάποιες σελίδες το μήνα στην παρουσίαση anime.
Ο κύριος λόγος που έγραψα το γράμμα είναι για να βοηθήσω τη φίλη Γεωργία Νερούτσου, που έγραψε (τεύχος 140) για να μάθει πληροφορίες για τα anime.
Καταρχήν να κάνουμε έναν διαχωρισμό: Manga λέγονται τα ιαπωνικά κόμιξ, ενώ anime τα ιαπωνικά κινούμενα σχέδια (από το animation). Τα δύο μαγαζιά που εγώ γνωρίζω (κάνουμε λόγο για Αθήνα πάντα) είναι το "Tilt" (Ασκληπιού 36, τηλ.: 3636028), που διαθέτει anime και manga και στο οποίο μπορεί κάποιος να κάνει και παραγγελίες από Αγγλία, και το "Rock City" (Ακαδημίας 81, τηλ.: 3822003), το οποίο διαθέτει μεγάλη ποικιλία anime. Αν υπάρχουν και άλλα καταστήματα και τα γνωρίζουν κάποιοι αναγνώστες, ας μας ενημερώσουν. Περιοδικά που να παρουσιάζουν anime ξέρω μόνο δύο, το "Fanzine Mangazine" και το αγγλικό περιοδικό επιστημονικής φαντασίας "SFX", που παρουσιάζει τουλάχιστον δύο anime κάθε μήνα. Το "SFX" μπορεί να το προμηθευτεί κάποιος από τα περίπτερα του κέντρου που διαθέτουν ξένο Τύπο ή από κάποιο εξειδικευμένο βιβλιοπωλείο της οδού Στουρνάρη. Αυτά για την ώρα. Ελπίζω να βοήθησα.

Με εκτίμηση,
Νίκος Μπάκας (Darth)

ΥΓ. 1: Υποστηρίξτε το GameBoy. Είναι η δημοφιλέστερη κονσόλα στον κόσμο και μια 100% ζωντανή πλατφόρμα ανάπτυξης παιχνιδιών.
ΥΓ. 2: Το Ghost in the Shell είναι ένα από τα καλύτερα anime (άσχετο!).

και -κυρίως- χωρίς "ουουου", αγόρασε το World Cup 98.
ΣΤ) Θα ήθελα να προτείνω σε όλους τους PlayStation gamers να αγοράσουν ένα καλώδιο scart, ώστε να απολαμβάνουν αμερικανικά παιχνίδια που θα αργήσουν να έρθουν στην Ευρώπη. Για παράδειγμα, εγώ έχω από τον Απρίλιο το αμερικανικό Tekken 3 (!!!), το οποίο θα κυκλοφορήσει στην Ευρώπη τον Σεπτέμβριο!
Τώρα, για να βοηθήσω λίγο τους αναγνώστες, θα ήθελα να κάνω μερικά σχόλια για κάποια παιχνίδια.
Tekken 3: Πολύ καλό, αλλά μέσα σε ένα μήνα θα το βαρεθείτε.
Men in Black: Είναι σε στιλ Resident Evil. Είναι τέλειο παιχνίδι, με ωραία γραφικά. Σας το συνιστώ ανεπιφύλακτα.
Gran Turismo: Το καλύτερο racing. Δεν θα το βαρεθείτε ποτέ!
Bust-a-Move 3 DX: Διασκεδαστικό παιχνίδι, όμως δεν έχει δράση κι έτσι θα το βαρεθείτε γρήγορα.
World Cup 98: Είναι καλύτερο από το FIFA 98. Αυτό τα λέει όλα.
Dark Omen: Ωραίο strategy, προτιμήστε όμως το Warcraft ή το Red Alert.
Ας περάσω τώρα στις ερωτήσεις:
1) Θα ήθελα να μου απαντήσετε τι ακριβώς είναι το "action replay".
2) Τι διαφορά έχει η έκδοση του X-Men vs Street Fighter για το Saturn από την έκδοση για PlayStation;
3) Κατά τη γνώμη σας, το Saturn πέθανε ή θα αντέξει μέχρι την άφιξη του Katana;
4) Τι είναι τα anime manga;
Θα ήθελα στα επόμενα τεύχη να θίξετε το θέμα των πειρατικών παιχνιδιών. Επίσης σας ζητώ σε επόμενο τεύχος να υπάρξει και το Men in Black στη στήλη "Play the Game".

Με εκτίμηση και σεβασμό,
Μάνος Δανέζης

ΥΓ. 1: Συγγνώμη αν σας κούρασα.
ΥΓ. 2: Lara for ever!
ΥΓ. 3: Ελπίζω σε δημοσίευση. Αν δεν δημοσιευτεί, παρακαλώ διαβάστε το γράμμα και απαντήστε μου, προτού παίξετε μπάσκετ με αυτό.

Αγαπητέ Μάνο,
Προτού περάσουμε στις απαντήσεις των ερωτημάτων σου, θα πρέπει να σταθούμε στο θέμα της βαθμολογίας των παιχνιδιών μέσω της στήλης της αλληλογραφίας. Καθώς υπάρχει μεγάλη ζήτηση, θα γίνεται αναφορά μόνο σε παιχνίδια που δεν έχουν παρουσιαστεί από το "Pixel N.G.".
1. Το action replay είναι μια συσκευή που συνδέεται εξωτερικά με τις κονσόλες και επιτρέπει να εκτελείτε δεκάδες cheats στα περισσότερα παιχνίδια που κυκλοφορούν.
2. Η κύρια διαφορά εστιάζει στο γεγονός ότι η έκδοση για Saturn περιέχει ένα cartridge 4MB RAM, που την κάνει πιστό αντίγραφο της coin-op έκδοσης.
3. Θα αντέξει μέχρι την εμφάνιση του Dreamcast, ειδικά εάν έχετε πρόσβαση σε ιαπωνικά παιχνίδια.
4. Ρίξε μια ματιά στο γράμμα του Νίκου Μπάκα.
Εχω την εντύπωση ότι μας έχετε παρεξηγήσει! Μα γιατί νομίζετε ότι παίζουμε μπάσκετ με τα γράμματά σας; Στο κάτω κάτω δεν γκελάρουν καθόλου καλά...

ΚΑΛΟ ΤΟ RE2

Αγαπητοί συντάκτες του "Pixel N.G.",
Συγχαρητήρια για το πολύ καλό περιοδικό που έχετε φτιάξει. Επιτέλους ξανάρχισα να αγοράζω δεύτερο περιοδικό, εκτός από αυτό που ασχολείται με την κονσόλα μου, που είναι το γνωστό μηχάνημα της Sony.
1) Πιστεύω ότι συμφωνείτε πως το Resident Evil 2 είναι το καλύτερο παιχνίδι που παρουσιάστηκε ποτέ σε κονσόλα. Αυτό το γράφω έχοντας το Resident Evil 2 σε αμερικανική έκδοση. Τα γραφικά είναι καλύτερα από ποτέ, τα εφέ ακόμα πιο ποιοτικά (βλ. εφέ φωτισμού στον πυροβολισμό), οι εχθροί ακόμα περισσότεροι (π.χ. γύρω στα 10 είδη zombies, σε αντίθεση με το πρώτο που είχε 3) και η μουσική θυμίζει υπερπαραγωγή του Spielberg, ενώ ο τρόμος που αποπνέεται με έκανε όντως να τρομάξω. Με το Second Scenario το παιχνίδι μεγαλώνει πολύ περισσότερο, ενώ στο τέλος του συγκεκριμένου σεναρίου δίνεται καθαρά η υπόνοια ή καλύτερα η αναγγελία ότι θα υπάρξει και τρίτη συνέχεια. Θα υπάρξει;
2) Ο λόγος του γράμματός μου είναι να σας ρωτήσω πώς μπορώ να πάρω τη Licence B στο καταπληκτικό Gran Turismo. Παιδεύομαι εδώ και πολύ καιρό προσπαθώντας να περάσω την B Licence. Εχω πάρει όλα τα κύπελλα από το 3 μέχρι το 7. Δεν μπορώ όμως να πάρω τα 1 και 2, αφού οι οδηγίες είναι γραμμένες στην πανεύκολη γλώσσα των ιαπωνικών. Εσείς πώς καταφέρατε το 1 και 2; Επίσης, αν υπάρχει κάποιος κωδικός για το παιχνίδι, παρακαλώ να τον δημοσιεύσετε.
3) Ξέρετε πότε θα κυκλοφορήσει το UEFA Soccer;
Συγγνώμη αν σας κούρασα. Συνεχίστε την καλή δουλειά.

Ενας νέος φίλος,
Γιώργος Ε.

ΥΓ.: Αν κρίνετε ότι το γράμμα δεν χωρά στις σελίδες του περιοδικού, ειλικρινά σας παρακαλώ να απαντήσετε για το Gran Turismo.

Φίλε Γιώργο,
1. Το Resident Evil 2 είναι όντως από τα καλύτερα παιχνίδια στην ιστορία των video games.
2. Τα "Play the Game" του προηγούμενου τεύχος αλλά και αυτού που κρατάς στα χέρια σου θα σε βοηθήσουν αρκετά.
3. Το περιμένουμε κατά το φθινόπωρο.



Σκίτσο του αναγνώστη **Βασίλη Τσεκούρα**

Ο ΦΙΛΟΣ ΜΟΥ ΜΕ ΤΗΝ "ΠΑΤΑΤΑ" ΚΟΝΣΟΛΑ

Dear "Pixel N.G.",
Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Ο λόγος είναι πια γνωστός: "ανταγωνισμός". Η κονσόλα που έχω μαζί με τα αδέλφια μου είναι η απίθανη Sony PlayStation. Η πλειονότητα των φίλων του μεγαλύτερου αδελφού μου έχουν τη same console με τη δική μας, εκτός από τον Χρήστο Π. και τον Γιώργο Σ., που έχουν Nintendo 64 και Saturn αντίστοιχα. Βέβαια ο Γιώργος, που έχει την πιο "πατάτα" κονσόλα, ισχυρίζεται ότι είναι η καλύτερη.
Anyway, θα ήθελα να ρωτήσω:
1) Ποια από τις τρεις κονσόλες είναι η καλύτερη: Saturn, Nintendo 64, PlayStation;
2) Υπάρχει περίπτωση το Katana να ξεπερνά το PlayStation 2 στα γραφικά και τον ήχο;
3) Θέλω να μάθω περίπου πότε θα βγει το PlayStation 2, γιατί τώρα που θα κυκλοφορήσει το Katana, κάποιοι (ονόματα δεν λέω) υποστηρίζουν ότι θα κάνει πάταγο. Πώς θα λέγεται το καινούριο PlayStation; Ελπίζω να το "βαφτίσουν" PlayStation 2 και όχι Oracle, όπως φημολογείται.
4) Ακουσα ότι μόλις βγει το Virtua Fighter 3 για Saturn θα βγει και το Tekken 3 για PSX. Αληθεύει;
5) Θα κυκλοφορήσει το Gran Turismo 2;
6) Τι προτείνετε: Gran Turismo ή Need for Speed 3;
7) Πότε θα βάλετε και καμιά αφίσα;
8) Θα βγουν οι συνέχειες Tomb Raider 3 και Resident Evil 3 των πολύ επιτυχημένων T.R.2 και R.E.2;
9) Πόσα και ποια είναι τα παιχνίδια που έχει αντιγράψει το Saturn από το PSX;

Φιλικά,
Γεωργία Π.

ΥΓ. 1: Οταν βγήκε το R.E.2, ο αδελφός μου σταμάτησε να παίζει με τα T.R. 1 & 2. Επαιζε ασταμάτητα αυτό το υπέροχο παιχνίδι, ώσπου έφτασε στον τελικό αρχηγό και... έχασε. Ομως είναι και το δικό μου αγαπημένο παιχνίδι (άσχετα που είμαι ακόμα στην αρχή). Μας αρέσει ο τρόμος, η βία και ο κίνδυνος που περιέχονται στον τίτλο.
ΥΓ. 2: Ελπίζω να μη σας κούρασα.

Αγαπητή Γεωργία,
1. Για άλλη μία φορά θα απαντήσουμε σε αυτή την "πονεμένη" ερώτηση ότι κάθε κονσόλα έχει τα δικά της ενδιαφέροντα παιχνίδια. Βέβαια από πλευράς ποικιλίας τίτλων πρώτο έρχεται το PlayStation.
2. Ακόμα δεν έχει ανακοινωθεί τίποτα για το PlayStation 2.
3. Το PlayStation 2 θα κάνει την εμφάνισή του μέσα στο 1999.
4. Το VF3 δεν θα βγει για Saturn. Το Tekken 3 ήδη κυκλοφορεί για PSX.
5. Αναμένεται αρχές 1999.
6. Gran Turismo.
7. Ελπίζουμε πολύ σύντομα!
8. Οπωσδήποτε! Να τα περιμένετε μέσα στο 1999.
9. Αν εννοείς πόσα παιχνίδια εμφανίστηκαν πρώτα για PlayStation και μετά απλά μεταφέρθηκαν στο Saturn, αρκετά.



Η έκθεση που κάνει τον HOME USER πρωταγωνιστή



- Personal Computers
- Computer Games
- Console Games
- Internet
- Multimedia
- Virtual Reality
- Κάρτες Γραφικών & Ηχου
- Printers, Monitors
- Software
- Αναλώσιμα
- Περιοδικά
- Βιβλία

***Ακόμη:** GRAND PRIX III & πολλά happenings!*

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ

EXPO TRADE SHOWS

Με τη συνεργασία των περιοδικών:

COMPUTER PCmaster PIXEL Next Generation Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET

Dreamcast: Προετοιμάζεται πυρετωδώς

Σύμφωνα με ανακοίνωση του γερμανικού τμήματος της Sega, ήδη 120 κατασκευάστριες εταιρίες παιχνιδιών (πώς λέμε 29 κατασκευαστές πλυντηρίων;) έχουν εκδηλώσει ενδιαφέρον για την ανάπτυξη τίτλων στο Dreamcast. Οι γνωστότερες από αυτές είναι οι Midway, GT Interactive, Microprose, Acclaim, Capcom, Bizzare Creations, Red Lemon, Argonaut και Adeline. Σύμφωνα με ανεπιβεβαίωτες φήμες, η Psygnosis συμπεριλαμβάνεται στις ενδιαφερόμενες εταιρίες - στοιχείο που προκαλεί έκπληξη, αν







σκεφτούμε τη στενή σχέση της με τη Sony. Πάντως μέχρι στιγμής δεν έχει υπάρξει επίσημη ανακοίνωση για το ζήτημα.
Οπως επίσης μάθαμε, η Sega επιβεβαίωσε ότι ο Sonic ο σκαντζόχοιρος, ο ήρωας-ορόσημο για την εταιρία, θα περάσει και στα 128bit του Dreamcast. Το όνομα του παιχνιδιού όπου θα πρωταγωνιστήσει θα έχει τον ευφάνταστο τίτλο... Sonic 3D! Αν θυμάστε, η Sonic Team δούλευε αρκετό καιρό πάνω σε μία έκδοση του παιχνιδιού για το Saturn, αλλά όταν το παιχνίδι ήταν σχεδόν έτοιμο, η 32-bit κονσόλα της εταιρίας είχε ξεπεραστεί εμπορικώς από τους ανταγωνιστές της. Ετσι η κυκλοφορία του Sonic 3D αναβλήθηκε, αλλά όλη η δουλειά που έγινε για την ανάπτυξή του δεν πήγε χαμένη. Αντίθετα, θα αξιοποιηθεί για μία ακόμα καλύτερη έκδοση, αντάξια των δυνατοτήτων του Dreamcast.
Αλλωστε από τα χρόνια του Mega Drive το κύριο χαρακτηριστικό των παιχνιδιών του αγαπημένου σκαντζόχοιρου ήταν η πλήρης εκμετάλλευση των δυνατοτήτων της κονσόλας για την οποία αυτά προορίζονταν. Αν συμβεί κάτι τέτοιο και στην αναμενόμενη έκδοση για το Dreamcast, τότε ο θρύλος του Sonic αναμένεται να συνεχιστεί αμείωτος. Πάντως μέχρι στιγμής δεν γνωρίζουμε αν το παιχνίδι θα συνοδεύει τη νέα κονσόλα της Sega ή θα πωλείται αυτοτελώς.
Συνεχίζοντας την ενημέρωσή σας από το καυτό μέτωπο του Dreamcast, αναφέρουμε ότι ο Shoichiro Irimajiirim, πρόεδρος της Sega Ιαπωνίας, εξήγησε σε συνέντευξή του στο "Sega Saturn Magazine" τη μεγάλη χρονική απόσταση ανάμεσα στην κυκλοφορία της κονσόλας στη Χώρα του Ανατέλλοντος Ηλίου και στη διάθεσή της στην Αμερική και την Ευρώπη. Ο κ. Irimajiirim ανέφερε ότι η Sega δεν επιθυμούσε σε καμία περίπτωση το Dreamcast να παρουσιαστεί στην αγορά χωρίς διαθέσιμους τίτλους, όπως συνέβη με το Nintendo 64. Ο έντονος ανταγωνισμός στην Αμερική και την Ευρώπη απαιτεί μεγαλύτερη προετοιμασία.
Στην ίδια συνέντευξη θίχτηκε κι ένα άλλο θέμα. Αλήθεια, μήπως έχετε αναρωτηθεί γιατί πάνω στο Dreamcast δεν υπάρχει το όνομα της



κατασκευάστριας εταιρίας; Σύμφωνα με τους υπευθύνους της εταιρίας, το ζήτημα τους απασχόλησε καθ' όλη τη διάρκεια της ανάπτυξης της 128-bit κονσόλας και για αυτό το λόγο διενήργησαν μία πολύ εκτεταμένη έρευνα αγοράς. Το αποτέλεσμα αυτής ήταν ότι το όνομα "Sega", ενώ είναι άμεσα αναγνωρίσιμο και δημιουργεί θετικές εντυπώσεις σε όσους ασχολούνται με το χώρο των παιχνιδιών, έχει αρνητικά αποτελέσματα σε περιστασιακούς gamers, προφανώς και λόγω της επικράτησης του PlayStation επί του Saturn. Για αυτό το λόγο οι υπεύθυνοι της εταιρίας αποφάσισαν να προωθήσουν το Dreamcast μη βασιζόμενο στο ιστορικό όνομα της Sega.

Cyborg 3D Pad

Η Saitek είναι μία από τις γνωστότερες εταιρίες κατασκευής χειριστηρίων παγκοσμίως. Στην προσπάθειά της να κατασκευάσει το απόλυτο joypad, η εταιρία παρουσίασε το πολύ πρωτότυπο Cyborg 3D Pad. Το σχήμα του σίγουρα θα σας ξενίσει, τουλάχιστον στην αρχή: Θυμίζει ένα πλαγιαστό "D". Οπως βλέπετε στη φωτογραφία, στην καμπύλη του επάνω μέρους υπάρχουν δύο χειριστήρια. Το αριστερό είναι ένα κλασικό ψηφιακό



(δηλαδή 8 κατευθύνσεων) D-pad, ενώ το δεξί είναι ένα αναλογικός μοχλός στο στιλ του χειριστηρίου του N64 ή του αναλογικού joypad για PSX. Επίσης, εκτός από τα κλασικά fire buttons (4 στην πίσω πλευρά, 8 στην μπροστά), το Cyborg 3D Pad διαθέτει κι ένα συρόμενο ρυθμιστικό throttle.
Παρά το πλήθος των πλήκτρων η όλη κατασκευή δεν δείχνει... πυκνοκατοικημένη ή δύσχρηστη. Είναι αρκετά μεγάλου μεγέθους και υπάρχει επαρκής απόσταση ανάμεσα στα fire buttons, ενώ από εργονομική άποψη η τοποθέτηση όλων δείχνει πολύ προσεγμένη.
Αν δεν είστε ικανοποιημένοι με το χειριστήριό σας και έχετε Nintendo 64 ή PlayStation, τότε το Cyborg 3D Pad θα είναι σίγουρα η καλύτερη επιλογή σας. Απλώς υπέροχο.

Οταν η κονσόλα γνώρισε το monitor

Μήπως έχετε βαρεθεί να συνδέετε την κονσόλα σας στην τηλεόραση για να παίξετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια; Μήπως έχετε απογοητευτεί με την κακή ποιότητα της τηλεοπτικής εικόνας; Μήπως έχετε μόνο μία τηλεόραση και τη στιγμή που εσείς επιθυμείτε να παίξετε, όλα τα μέλη της οικογένειάς σας μαζεύονται γύρω σας για να δουν τις αγαπημένες τους εκπομπές; Αν όλα αυτά ισχύουν και επιπλέον διαθέτετε υπολογιστή, η λύση είναι μία: Jam!
Πρόκειται για το τελευταίο περιφερειακό της AIMS LAB, το οποίο σας επιτρέπει να συνδέσετε την κονσόλα σας στην οθόνη ενός υπολογιστή. Η επιλογή της οθόνης του υπολογιστή αντί για μία συμβατική τηλεόραση έχει μερικά πολύ σοβαρά πλεονεκτήματα. Το βασικότερο από αυτά είναι η ποιότητα και η καθαρότητα της εικόνας. Οι τηλεοράσεις έχουν φτιαχτεί για να απεικονίζουν κινούμενες εικόνες. Αν προσέξετε την τηλεοπτική εικόνα, θα παρατηρήσετε ότι πολλές φορές σχηματίζονται διάφορες ενοχλητικές γραμμές και είδωλα πάνω της, τα οποία δεν γίνονται αντιληπτά όταν η εικόνα κινείται. Οταν όμως συνδέετε την κονσόλα σας, αυτές οι ατέλειες είναι ιδιαίτερα εμφανείς. Αντίθετα, οι οθόνες των υπολογιστών είναι κατασκευασμένες με διαφορετικά κριτήρια, για αυτό και είναι τόσο ακριβότερες (π.χ. συγκρίνετε τις τιμές μιας τηλεόρασης 21 ιντσών και μίας οθόνης υπολογιστή με αντίστοιχο μέγεθος). Δυστυχώς όμως μέχρι σήμερα η σύνδεση μιας κονσόλας σε κάποια οθόνη ήταν δύσκολη υπόθεση, η οποία απαιτούσε έξτρα κάρτες για το PC και αρκετό κόπο.
Με το Jam! η AIMS LAB σας παρέχει έναν πολύ εύχρηστο τρόπο για να συνδέσετε οποιαδήποτε κονσόλα με οθόνη υπολογιστή, ακόμα κι αν ο υπολογιστής δεν είναι συνδεδεμένος με το ρεύμα. Πρόκειται για μια εξωτερική συσκευή που δεν απαιτεί ούτε ειδικά προγράμματα ούτε πολύπλοκες ρυθμίσεις για να λειτουργήσει, απλώς παρεμβάλλεται ανάμεσα στο καλώδιο σύνδεσης του υπολογιστή με την οθόνη και στην ίδια την οθόνη. Αν λοιπόν θέλετε να δώσετε νέα διάσταση στα παιχνίδια σας και διαθέτετε υπολογιστή, τότε θα ήταν μία καλή ιδέα να εντάξετε το Jam! στη λίστα των αγορών σας.

Ο Ronaldo στις κονσόλες

Η Infogrames έκανε ένα εντυπωσιακό "μπάσιμο" στο χώρο των παιχνιδιών για κονσόλες, ανακοινώνοντας ότι απέκτησε την αποκλειστική άδεια χρήσης των ονομάτων του Ronaldo και της Εθνικής Βραζιλίας για την κυκλοφορία παιχνιδιών. Η άδεια που απέκτησε η εταιρία έχει διάρκεια τριών ετών, μέσα στα οποία μπορείτε να περιμένετε διάφορα παιχνίδια ποδοσφαιρικού ενδιαφέροντος. "Κι άλλα;" θα αναρωτηθείτε. Ναι, λοιπόν, κι άλλα! Αλλωστε δεν μιλάμε για όποιον κι όποιον - μιλάμε για τον Ronaldo, τον άνθρωπο που θεωρείται ο καλύτερος ποδοσφαιριστής του κόσμου.

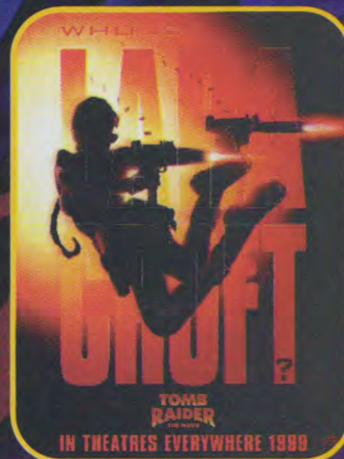
Τα Lemmings επιστρέφουν

Τα θυμόσαστε τα Lemmings; Πρόκειται για εκείνα τα περίεργα ανθρωπάκια που εμφανίστηκαν στο δικό τους παιχνιδάκι puzzle στην Amiga πριν από πολλά-πολλά χρόνια κι έκαναν θραύση. Το gameplay ήταν σατανικά απλό: Με το που ξεκινούσε το παιχνίδι, τα Lemmings έβγαιναν από μια πόρτα και προχωρούσαν προς μία κατεύθυνση, το ένα πίσω από το άλλο. Δυστυχώς, η περιορισμένη ευφυΐα τους δεν τους επέτρεπε να αντιληφθούν τους κινδύνους που παραμόνευαν στο περιβάλλον. Ετσι, το να παρακολουθείτε τα Lemmings να οδεύουν όλα μαζί σαν τις Σουλιώτισσες προς ένα βάραθρο αποτελούσε μία από τις συνηθέστερες εικόνες του παιχνιδιού. Ο ρόλος του παίκτη ήταν να αποτρέψει τους μαζικούς θανάτους αναθέτοντας ειδικές αποστολές σε ορισμένα Lemmings. Ετσι, μπορούσατε να κάνετε κάποια από αυτά τροχονόμους, ώστε να εμποδίσουν τα υπόλοιπα να πλησιάσουν ένα επικίνδυνο σημείο, ή να ζητήσετε από ένα άλλο Lemming να φτιάξει μια γέφυρα, ώστε οι σύντροφοί του να διασχίσουν έναν γκρεμό χωρίς θύματα. Η πρωτότυπη δράση και το στήσιμο των διάφορων επιπέδων, κάποια από τα οποία ήταν τρομερά δύσκολα, έκαναν το Lemmings ένα από τα διασκεδαστικότερα παιχνίδια όλων των εποχών.

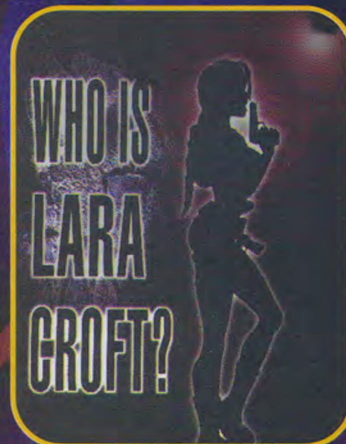


Γιατί σας τα γράφουμε όλα αυτά; Γιατί η Psygnosis ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσει το κλασικό παιχνίδι στο PlayStation, σε μια έκδοση που θα περιλαμβάνει και το add-on "Oh, no! More Lemmings!". Ετοιμαστείτε!

Tomb Raider: Τώρα και ταινία



Σε πρόσφατη εκδήλωση, κατά την οποία διάφορα κινηματογραφικά στούντιο και εταιρίες παραγωγής παρουσιάζουν τα μελλοντικά σχέδιά τους, η γνωστή σε όλους Paramount παρουσίασε δύο αφίσες της επερχόμενης ταινίας με τίτλο "Tomb Raider: The Movie". Παρ' ότι οι εν λόγω αφίσες δεν αποκαλύπτουν τίποτα ιδιαίτερο για το περιεχόμενο της ταινίας (άλλωστε ούτε η ίδια η Paramount δεν έχει κάτι δεδομένο αυτή τη στιγμή), εντούτοις επιβεβαιώνουν τις προθέσεις της εταιρίας για τη δημιουργία μιας τέτοιας ταινίας. Το "Tomb Raider: The Movie" θα βγει στις αίθουσες το καλοκαίρι του 1999, στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού. Στη χώρα μας θα το δούμε μάλλον τον 21ο αιώνα!



Capcom Generation

Η Capcom ανακοίνωσε ποιοι τίτλοι θα εμφανιστούν στα τρίτο, τέταρτο και πέμπτο μέρη της σειράς των συλλογών Capcom Generation για το PlayStation, τα οποία περιέχουν παλαιότερα παιχνίδια της εταιρίας, που έγραψαν τη δική τους ιστορία στο χώρο των coin-op.



Capcom

Generation 3:	Generation 4:	Generation 5:
Son Son	Gun Smoke	Street Fighter II
Vulgus	Commando	Street Fighter II Championship Edition
Higemaru	Mercs	Street Fighter II Turbo
Exed Exes		

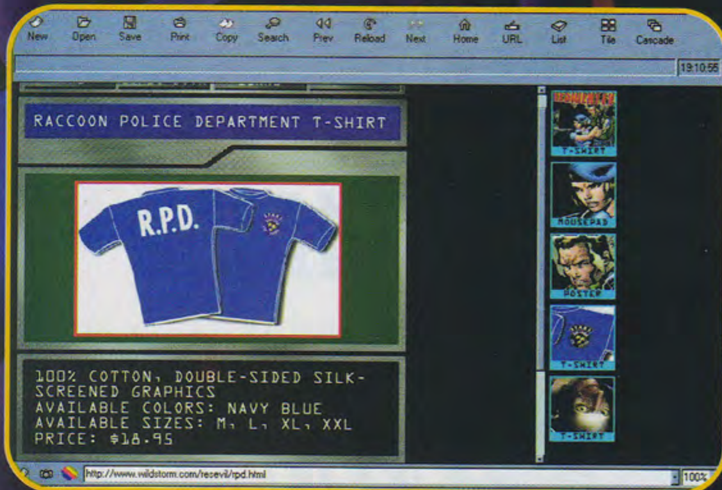
Quake II: Το PSX μπορεί;

"Καλό το PlayStation, δεν λέω, αλλά δεν μπορεί να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις παιχνιδιών όπως τα Quake και Quake II". Είναι σίγουρο ότι θα έχετε ακούσει τα συγκεκριμένα λόγια από κάποιον κάτοχο PC, όταν η κουβέντα έχει έρθει στο αγαπημένο σας PlayStation. Τώρα όμως έχετε κι εσείς ένα πολύ δυνατό επιχείρημα για να υπερασπίσετε την κονσόλα σας. Βλέπετε, η Activision ανακοίνωσε επισήμως ότι πρόκειται να κυκλοφορήσει το Quake II για το PSX, και μάλιστα, σύμφωνα με τους υπευθύνους της εταιρίας, το παιχνίδι θα έχει πολλές προσθήκες σε σχέση με την PC έκδοση. Δεν μένει παρά να δούμε αν όλα αυτά θα πραγματοποιηθούν...





Resident Evil 2: Τώρα και comics



Το γνωστό σε όλους Resident Evil 2, μετά την επιτυχία που γνώρισε και γνωρίζει στο χώρο των παιχνιδιών, αποφάσισε να γίνει και comic. Δημιουργός του είναι η εταιρία WildStorm, η οποία τον Μάρτιο κυκλοφόρησε το πρώτο τεύχος του. Το comic διαθέτει 56 σελίδες και περιλαμβάνει 3 ιστορίες με πρωταγωνιστές τους ήρωες που έχετε ήδη γνωρίσει επί της οθόνης. Σύμφωνα με τους υπευθύνους της εταιρίας, η κυκλοφορία του comic βασίστηκε στην επιτυχία του πρώτου Resident Evil, που πούλησε περισσότερα από τρία εκατομμύρια αντίτυπα παγκοσμίως και ψηφίστηκε ως το πιο επιτυχημένο παιχνίδι όλων των εποχών για το PSX, με το σκεπτικό: "αφού περισσότεροι από τρία εκατομμύρια άνθρωποι πλήρωσαν 50 δολάρια για το παιχνίδι, γιατί να μη δώσουν 2-3 δολάρια για το comic;".
Εκτός από το comics, η WildStorm διαθέτει στους φανατικούς φίλους του παιχνιδιού μπλουζάκια, πόστερ και mouse pads. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στη σελίδα της εταιρίας στο Internet: www.wildstorm.com/resevil/index.html.





NBA Live 99



Κάθε χρόνο γύρω στον Νοέμβριο, η Electronic Arts είναι πάντα συνεπής στο ραντεβού της με τους gamers και κυκλοφορεί τις καινούριες εκδόσεις των αθλητικών παιχνιδιών της. Και για το 1999, λοιπόν, η εταιρία μάς ετοιμάζει νέες, βελτιωμένες εκδόσεις των NBA Live, FIFA Soccer, NFL και των άλλων παιχνιδιών της.
Για τη φετινή έκδοση του NBA Live, την οποία περιμένουμε γύρω στον Νοέμβριο, η EA μάς επιφυλάσσει -όπως συνηθίζει- πολλές εκπλήξεις και βελτιώσεις. Μία από αυτές είναι η συνεργασία με τον ταλαντούχο power forward των Boston Celtics Antoine Walker, ο οποίος θα δώσει στο προγραμματιστικό team διάφορες ιδέες για το πώς μπορεί να γίνει το παιχνίδι ακόμα καλύτερο. Ο Walker θα είναι πολύτιμος σύμβουλος για την εταιρία, γιατί πέρα από τις αθλητικές ικανότητές του είναι και φανατικός οπαδός της σειράς NBA Live. Σύμφωνα με δηλώσεις του, στην καλοκαιρινή προετοιμασία του για την επόμενη σαιζόν χρησιμοποίησε το NBA Live 98. Αυτό αν θέλουμε το πιστεύουμε...

Προδοσία από το Sega Rally 2



Αυτό καλείται προδοσία! Η δεύτερη έκδοση του δημοφιλούς Sega Rally θα εμφανιστεί πρώτα για τα PCs και η έκδοσή του για τις κονσόλες θα ακολουθήσει αργότερα! Τουλάχιστον μπορούμε να παρηγορηθούμε με τη σκέψη τού να παίζουμε το Sega Rally 2 στο Dreamcast. Θα είναι κάτι καταπληκτικό!





Tomb Raider 3

Μπορούμε να αντέξουμε τη ζέστη. Μπορούμε να αντέξουμε το καυσαέριο. Μπορούμε να αντέξουμε ακόμα και το πρωινό ξύπνημα. Είναι όμως σίγουρο ότι εμείς εδώ στο "Pixel N.G." δεν θα καταφέρναμε να βγάλουμε ένα ολόκληρο καλοκαίρι στη δουλειά, ενώ όλος ο συνετός κόσμος βρίσκεται στις παραλίες, χωρίς τη γλυκιά προσμονή μιας καινούριας έκδοσης του Tomb Raider. Ευτυχώς η EIDOS εισάκουσε τις επιθυμίες μας και ανακοίνωσε την τρίτη άφιξη του θηλυκού Indiana Jones, της Lara Croft, στο PSX μας. Το παιχνίδι δεν θα έχει ιδιαίτερες διαφορές από το Tomb Raider 2. Κατ' ουσία, εκτός από την υπόθεση βέβαια, μόνο λίγες λεπτομέρειες θα αλλάξουν. Η Lara, για παράδειγμα, θα φορά (ναι, ντυμένη θα είναι) διαφορετικά ρούχα. Επιπλέον, θα προστεθούν διάφορα γραφικά εφέ, όπως real time φωτισμός, καπνός που θα βγαίνει από τις κάννες των όπλων μετά τους πυροβολισμούς, πιο ρεαλιστικές αντανακλάσεις στο νερό κ.ά.





Μια σημαντική διαφοροποίηση στο gameplay θα έχει να κάνει με τον τρόπο σκόπευσης. Πλέον η δεσποινίδα Croft με το πάτημα ενός πλήκτρου θα μπορεί να σημαδεύει τους αντιπάλους της κοιτάζοντάς τους σε πρώτο πρόσωπο (στο στιλ του Duke Nukem 3D, ας πούμε). Επίσης στο παιχνίδι θα προστεθούν δύο νέες κινήσεις: Η πρώτη θα επιτρέπει στην ηρωίδα να σκύβει, ενώ η δεύτερη νa [...] δευτερόλεπτα γρ[...] συνηθισμένο, πρ[...] αποφύγει τους εχθρούς της. Η διάρκεια της συγκεκριμένης επιτάχυνσης θα καθορίζεται από έναν μετρητή, παρόμοιο με αυτόν που υποδεικνύει πόση ώρα μπορεί να κρατήσει η Lara την αναπνοή τη[ς] όταν βρίσκεται κάτω από το νερό. Γενικά οι εκπλήξεις που μας περιμένουν στο Tomb Raider 3 δεν είναι πολλές. Αλλά, όπως φαίνεται, η Lara Croft έχει ήδη κερδίσει τις [...] των gamers, που θα την [...] και στην επόμενη



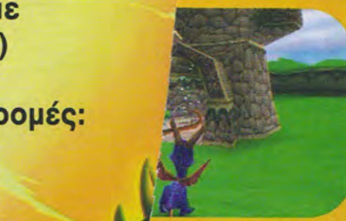


Spyro the Drag[on]

Ο Σπύρος ο Δράκος (!) είναι η απάντηση του [...] Mario 64. Ενας δράκος κι ένας υδραυλικός, δηλ[...] κονταροχτυπιούνται για την τιμή της Sony και της [...] Οπως καταλαβαίνετε, το Spyro the Dragon είναι [...] platform παιχνίδι. Σύμφωνα με την υπόθεση, ο σα[...] Gnorc και οι ακόλουθοί του επιδιώκουν την εξαφ[...] καλύτερων οικογενειών της φυλής των Δράκων. [...] μόνη ελπίδα τους.

Το παιχνίδι διαθέτει περισσότερα από 30 επίπεδα, που απεικονίζονται με γραφικά υψηλής ανάλυσης και κινούνται με ταχύτητα 30 frames το δευτερόλεπτο. Τη μουσική επένδυση έχει αναλάβει ο Stuart Copeland, ο οποίος ήταν μέλος του γνωστού συγκροτήματος Police ("Every breath you take", "Roxanne", "Can't stand losing you" κ.λπ.).

Βασική επιδίωξη της Sony είναι να φτιάξει ένα χαριτωμένο παιχνίδι, στα πρότυπα αυτών του N64, που θα έχει απήχηση σε όλες τις ηλικίες και θα ανταγωνιστεί τα επερχόμενα Banjoo Kazooie και Conquer's Quest. Το αν θα τα καταφέρει θα το γνωρίζουμε σύντομα, αφού η κυκλοφορία του Spyro the Dragon έχει προαναγγελθεί για τον Σεπτέμβριο του 1998.







Test Drive 5

Μπορεί τα διάφορα Gran Turismo και V-Rally να έχουν κερδίσει τις καρδιές των νεότερων φίλων του PlayStation και του αυτοκινήτου, αλλά οι παλαιότεροι στο χώρο σίγουρα θα αναπολούν με γλυκιά νοσταλγία το όνομα "Test Drive". Η γνωστή σειρά παιχνιδιών αυτοκινήτου της Accolade μας συντρόφεψε περισσότερα από δέκα χρόνια (από την ηρωική εποχή της Amiga) και μας πρόσφερε την ευκαιρία να οδηγήσουμε μερικά από τα καλύτερα αυτοκίνητα του κόσμου. Η ανακοίνωση λοιπόν του πέμπτου κατά σειρά Test Drive αποτέλεσε ιδιαίτερα ευχάριστη είδηση.
Βέβαια πλέον ο ανταγωνισμός είναι πολύ σκληρός και η καινούρια έκδοση θα πρέπει να είναι πράγματι ξεχωριστή, αφού το Gran Turismo δεν αστειεύεται. Και όντως αυτό συμβαίνει. Σύμφωνα με όσα έχουμε μάθει μέχρι τώρα, η Accolade έχει πολλούς λόγους να είναι αισιόδοξη για την πορεία του Test Drive 5. Ο πρώτος λόγος έχει να κάνει με τα γραφικά του. Το παιχνίδι θα τρέχει στην υψηλή ανάλυση του PlayStation, αλλά η ταχύτητά του δεν θα πέφτει κάτω από τα 30 frames το δευτερόλεπτο. Χάρη σε μια τεχνική που η Accolade ονομάζει MultiDynamic Environment Mapping, οι σκιάσεις και οι φωτισμοί του παιχνιδιού θα διαφοροποιούνται ανάλογα με το περιβάλλον, προσθέτοντας έτσι ακόμη μία νότα ρεαλισμού. Επίσης, όλες οι πίστες θα έχουν πολλαπλές εναλλακτικές διαδρομές, που θα επιτρέπουν στον παίκτη να κόψει δρόμο και να περιπλανηθεί στα βουνά και τα λαγκάδια. Συνολικά το παιχνίδι θα διαθέτει 17 πίστες, οι οποίες θα βρίσκονται σε διάφορα μέρη του κόσμου, όπως η Χονολουλού, η Μόσχα και το Τόκιο. Ενα άλλο χαρακτηριστικό της νέας έκδοσης του Test Drive είναι η δυνατότητα για split screen αγώνες δύο παικτών, ενώ, όπως έχουμε συνηθίσει και στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, στη διάθεση του παίκτη θα βρίσκεται μια τεράστια ποικιλία εντυπωσιακών αυτοκινήτων. Αν λοιπόν πάντα ονειρευόσασταν να οδηγήσετε μια Aston Martin Vantage, μια Jaguar XKR ή ακόμα 26 υπεραυτοκίνητα, τότε το όνειρό σας σύντομα θα γίνει πραγματικότητα.







TOP TEN

Ας δούμε για άλλον ένα μήνα πώς έχουν διαμορφωθεί οι προτιμήσεις σας για τα παιχνίδια που δεν αφήνετε στιγμή να "ξεκουραστούν". Επίσης θα δείτε τις δικές μας προτιμήσεις καθώς και τη λίστα των παιχνιδιών που περιμένουμε με ανοικτές αγκάλες. Μην ξεχνάτε να μας στέλνετε τις επιλογές σας, για να διαμορφώνετε με τον πιο αντιπροσωπευτικό τρόπο το δικό σας "Top Ten".

ΠΡΟΤΙΜΗΣΕΙΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1. Resident Evil 2	PSX
2. Tekken 3	PSX
3. Gran Turismo	PSX
4. Final Fantasy VII	PSX
5. ISS Pro 64	N64
6. Quake	N64
7. Tomb Raider 2	PSX
8. Goldeneye	N64
9. Duke Nukem 3D	SAT
10. Panzer Dragoon Saga	SAT

PIXEL N.G.

1. Resident Evil 2	PSX
2. Total NBA 98	PSX
3. Forsaken	N64
4. Kobe Bryant NBA Courtside	N64
5. Gran Turismo	PSX
6. World Cup 98	PSX
7. House of the Dead	SAT
8. Tekken 3	PSX
9. Panzer Dragoon Saga	SAT
10. World League Soccer	PSX

MOST WANTED

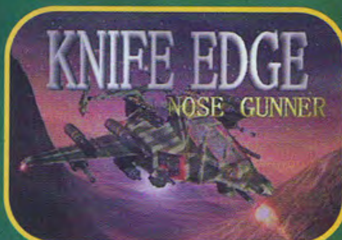
1. Turok 2	N64
2. Zelda 64	N64
3. Abe's Exoddus	PSX
4. Mortal Kombat 4	PSX
5. Quake 2	N64
6. ISS Pro 98	N64
7. Crash Bandicoot 3	PSX
8. F-Zero X	PSX
9. Parasite Eve	PSX
10. Time Crisis 2	PSX

Knife Edge



Το Knife Edge είναι ένας από τους σημαντικότερους νέους τίτλους της Kemco για το N64. Σύμφωνα με την υπόθεση (δυστυχώς όλα τα παιχνίδια πρέπει να έχουν υπόθεση), μυστηριώδεις δυνάμεις έχουν καταλάβει τις αποικίες της Γης στον Αρη. Η απάντηση της ηγεσίας του πλανήτη μας ήρθε με τη συγκρότηση μιας αποστολής για την εκτίμηση της κατάστασης και την ανάκτηση των αποικιών. Με το που φτάνει το διαστημόπλοιο της αποστολής στον Αρη, δέχεται επίθεση από σμήνη εχθρικών σκαφών. Κάπου σε αυτό το σημείο ξεκινά το gameplay.

Η απεικόνιση της δράσης γίνεται υπό οπτική γωνία πρώτου προσώπου. Ο παίκτης (εσείς, ντε) κατευθύνει έναν στόχο πάνω στην οθόνη και πυροβολεί όποιον αντίπαλο βρει μπροστά του - και να είστε σίγουροι ότι θα βρει πολλούς.













Αντίθετα με παιχνίδια στο στιλ του Star Fox, το σκάφος του παίκτη συνεχώς κινείται προς τα εμπρός, έτσι η κάμερα δεν μένει σταθερή. Η κίνηση αυτή γίνεται αυτόματα, χωρίς να επιτρέπονται παρεκκλίσεις από την προσχεδιασμένη πορεία του σκάφους. Παρ' όλα αυτά υπάρχουν πολλές επιλογές για εναλλακτικές διαδρομές, ενώ οι σχηματισμοί των εχθρικών σκαφών, η ποικιλία των όπλων και το πλήθος των αντιπάλων δεν σας αφήσουν να βαρεθείτε. Το Knife Edge δείχνει πολύ ελπιδοφόρο, αλλά μέχρι στιγμής υποστηρίζει μόνο το κλασικό χειριστήριο του N64 και όχι κάποιο light gun, που θα αναδείκνυε ακόμα περισσότερο το gameplay του. Πάντως το παιχνίδι αναμένεται το χειμώνα, οπότε στο διάστημα που μεσολαβεί η Kemco έχει κάθε περιθώριο να διορθώσει όλες τις πιθανές ατέλειες και παραλείψεις.

PIG

Η Team 17 είναι αγγλική εταιρία, υπεύθυνη για μερικά από τα καλύτερα και εντυπωσιακότερα παιχνίδια της Amiga. Ακόμα και σήμερα, αν συναντήσετε έναν φανατικό χρήστη Amiga και του ψελλίσετε τις λέξεις "Team 17", το πιθανότερο είναι να του προκαλέσετε ρίγη συγκίνησης. Αντίθετα, η εταιρία δεν είχε μέχρι σήμερα δημιουργήσει κάποια αίσθηση στο χώρο των κονσολών. Αυτή η κατάσταση δεν πρόκειται να διατηρηθεί, τουλάχιστον για τους φίλους του PlayStation, αφού η Team 17 ετοιμάζει το Private Investigator George, ή αλλιώς PIG. Πρόκειται για ένα τρισδιάστατο platform με αρκετά ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά. Ετσι, σύμφωνα με τους δημιουργούς του, το PIG θα κινείται με 25 frames το δευτερόλεπτο στην PAL έκδοση (με 30 στην NTSC έκδοση), θα διαθέτει full gouraud shading και mip mapping, θα περιλαμβάνει σύστημα γρήγορου φορτώματος για τους ανυπόμονους και θα χρησιμοποιεί ειδικές τεχνικές συμπίεσης, που θα επιτρέπουν πίστες τεράστιες σε μέγεθος. Επίσης το παιχνίδι θα προσφέρει πλήρη ελευθερία κινήσεων στους χώρους του, θα έχει μη γραμμικό gameplay, θα περιλαμβάνει περισσότερα από πενήντα διαφορετικά εχθρικά (αλλά και φιλικά) πλάσματα και θα ενσωματώνει στη δράση πολλούς γρίφους. Οπως φαίνεται, η Team 17 θα ανταποκριθεί στο ιστορικό όνομά της και θα δημιουργήσει μια μεγάλη επιτυχία και στις κονσόλες. Δεν έχουμε παρά να κάνουμε υπομονή, μέχρι να έχουμε το PIG στα χέρια μας.









Super Mario RPG 2

Η επόμενη εμφάνιση του Mario στο N64 είναι ένα μικρό μυστήριο, στο οποίο μόλις πρόσφατα άρχισε να πέφτει φως. Οπως βλέπετε στις εικόνες, το παιχνίδι έχει ιδιαίτερα απλοϊκά γραφικά, σε σημείο που να θυμίζει παλαιότερες εποχές. Βέβαια οι άνθρωποι της Nintendo έχουν υποσχεθεί ότι το Super Mario RPG 2 θα αναμειγνύει δισδιάστατα sprites με τρισδιάστατα backgrounds, στο επίπεδο των δυνατοτήτων του N64. Πέραν αυτού, σύμφωνα με άλλες λεπτομέρειες που έγιναν γνωστές, οι σύντροφοι του Mario στο παιχνίδι θα πολεμούν μόνοι τους, χωρίς να δέχονται εντολές από τον παίκτη. Το όλο gameplay θα απευθύνεται κυρίως σε νεοεισελθόντες στο χώρο των RPGs, αλλά τίποτε περισσότερο δεν είναι γνωστό. Αλλωστε το παιχνίδι θα αργήσει να έρθει κοντά μας, αφού μέχρι στιγμής δεν έχει γίνει γνωστή κάποια ημερομηνία κυκλοφορίας.







Streak

Μετά τη μανία που είχε πιάσει τις εταιρίες με τα παιχνίδια ski και snowboard, νέα μόδα έρχεται στο προσκήνιο: τα ιπτάμενα skateboards. Τον προηγούμενο μήνα είχαμε δει το Reboot και, ενώ περιμένουμε το Airboard, η GT Interactive ανακοίνωσε το Streak. Σύμφωνα με τη SingleTrac, την ομάδα που αναπτύσσει το παιχνίδι, οι παίκτες θα καβαλάνε τα "GETBlades" τους και θα κινούνται με δαιμονιώδεις ταχύτητες μέσα σε 13 διαφορετικές πίστες. Οι δημιουργοί του Streak έχουν δώσει έμφαση, σύμφωνα με τις δηλώσεις τους τουλάχιστον, στο σχεδιασμό των συγκεκριμένων πιστών και στην αλληλεπίδραση των παικτών με το περιβάλλον. Επίσης το παιχνίδι θα υποστηρίζει και ταυτόχρονο παίξιμο τεσσάρων παικτών, ενώ ο μηχανισμός απεικόνισης που θα χρησιμοποιεί (3D engine επί το ελληνικότερον) θα τρέχει με ταχύτητα 30 fps και θα επεξεργάζεται στο ίδιο χρονικό διάστημα 30.000 textured, lit, gouraud-shaded πολύγωνα. Το παιχνιδάκι θα είναι κοντά μας κατά το φθινόπωρο, οπότε και θα επανέλθουμε.

Moto Racer 2





Η Electronic Arts και η Delphine Software δουλεύουν σκληρά για να φέρουν το Σεπτέμβρη στο PlayStation το Moto Racer 2. Δεν χρειάζεται και πολλή φαντασία για να καταλάβετε ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι μοτοσικλετών. Το πρώτο Moto Racer ήταν ένα πολύ απλό, γρήγορο και διασκεδαστικό παιχνίδι, που δεν σκότιζε τον παίκτη με ζητήματα ρεαλισμού. Απλώς παίρνατε μια μοτοσικλέτα και τρέχατε με αυτή σαν τρελοί, μέχρι να φτάσετε στο τέρμα. Αν κατά τη διάρκεια της διαδρομής πέφτατε με 200 χλμ./ώρα σε κάποια κολόνα, κανένα πρόβλημα: Σηκωνόσασταν σαν κύριοι, ανεβαίνατε στη μηχανή και συνεχίζατε τον αγώνα απτόητοι. Αυτό πρόκειται να αλλάξει στο δεύτερο παιχνίδι της σειράς χάρη στο Sim mode, που θα σας επιτρέπει να αγωνιστείτε με πιο ρεαλιστικές παραμέτρους, οι οποίες δεν θα συγχωρούν τα λάθη. Φυσικά, αν αναπολείτε το πρώτο Moto Racer, ουδέν πρόβλημα: Απλώς επιλέγετε το Arcade mode και διασκεδάζετε με τις ώρες. Μια άλλη πολύ σημαντική προσθήκη είναι αυτή του game editor, ο οποίος επιτρέπει στον παίκτη να δημιουργήσει καινούριες πίστες ή να διαφοροποιήσει τις υπάρχουσες, για να τις φέρει στα μέτρα του. Πολύ χρήσιμη είναι η δυνατότητα καταχώρισης έως και 56 πιστών σε μία memory card, ώστε να μπορέσετε να εντυπωσιάσετε τους φίλους σας με το δημιουργικό ταλέντο σας. Κατά τα άλλα, το παιχνίδι θα διαθέτει πίστες με ρεαλιστικές καιρικές συνθήκες, 8 διαφορετικές μοτοσικλέτες, 4 διαφορετικές κάμερες, ενώ θα κρύβει πολλά μυστικά για όσους θέλουν το... ξεκοκαλίσουν. Επίσης, παρ' ότι τίποτε δεν είναι σίγουρο αυτή τη στιγμή, η Delphine δουλεύει πυρετωδώς για να εφοδιάσει το Moto Racer 2 με multiplayer δυνατότητες (σε Split Screen mode). Ολα αυτά ακούγονται πολύ ενδιαφέροντα, και δεν έχουμε παρά να περιμένουμε το προσεχές φθινόπωρο για να τα δούμε στην πράξη.











Του Αγγέλου Μεγρέμη



E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO







...Ή, ΑΝ ΠΡΟΤΙΜΑΤΕ, Η ΣΥΝΕΛΕΥΣΗ ΚΟΡΥΦΗΣ ΤΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ. ΣΤΗΝ ATLANTA ΤΩΝ ΗΝΩΜΕΝΩΝ ΠΟΛΙΤΕΙΩΝ ΕΛΑΒΕ ΧΩΡΑ ΦΕΤΟΣ ΙΣΩΣ ΤΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΟ ΓΕΓΟΝΟΣ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΩΝ VIDEOGAMES. ΕΜΕΙΣ ΣΑΣ ΜΕΤΑΦΕΡΟΥΜΕ ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ. ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΣΥΓΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΑΛΙΑ ΣΑΣ...







Ολόκληρη ήπειρο είχαν στη διάθεσή τους, στην Atlanta πήγαν και κόλλησαν... Καύσωνας, υγρασία και γενικότερα στη μέση του πουθενά. Τι να πει κανείς; Οπως και να 'χει, η Electronic Entertainment Expo (γνωστή χάριν συντομίας ως E3) είναι κατά παράδοση ένα από τα σημαντικότερα συμβάντα κάθε χρονιάς στον κόσμο των παιχνιδιών. Εκεί πάντα μία ή περισσότερες μεγάλες εταιρίες θα σκάσουν μύτη με κάποια σπουδαία ανακοίνωση ή ένα νέο μηχάνημα ή το παιχνίδι που θα παίζουν όλοι για τον επόμενο χρόνο. Σε πολλές περιπτώσεις μάλιστα οι εταιρίες περιμένουν επίτηδες να έρθει ο καιρός κάποιας έκθεσης σαν κι αυτή, προκειμένου να δείξουν κάτι νέο που προορίζουν για... υψηλές θέσεις στην αγορά. Τρανό παράδειγμα αποτελεί το Dreamcast της Sega. Υπήρχαν πολύ δυνατές φήμες ότι οι αντιπροσωπίες είχαν κληθεί να το δουν από κοντά από τα μέσα Φεβρουαρίου. Κανείς όμως έξω από αυτό τον κλειστό κύκλο δεν ήξερε καν τι χρώμα είχε το κουτί του μηχανήματος μέχρι να κάνει την εμφάνισή του στην E3. Αλλωστε και το 64DD για το Nintendo 64 σε έκθεση έκανε πρεμιέρα (Tokyo Game Show).

Οντως κανείς δεν μπορεί να αμφισβητήσει ότι η Sega έκανε τα πιο δυνατά "κύματα". Ομως σε καμία περίπτωση δεν ήταν η μόνη. Πολύ δυνατές παρουσίες είχαν φυσικά και τα Nintendo 64 και PlayStation. Βέβαια εδώ να κάνουμε μία παρένθεση και να γράψουμε ότι κανένας εκθέτης δεν βασίστηκε απλά στα χαρίσματα του εκθέματός του για να τραβήξει κόσμο. Η όλη υπόθεση έμοιαζε πολύ με έκθεση αυτοκινήτου, ειδικά από την άποψη των απίστευτων γυναικών που βρίσκονταν στα περισσότερα περίπτερα. Αντε τώρα να συγκεντρωθείς να βρεις κανένα demo του Zelda, έχοντας μία σωσία της Μπριγκίτε Νίλσεν να σου εξηγεί το πώς βγαίνουν ωραία χρώματα στην οθόνη... Επί του έργου όμως!

Πράγματι, αν έπρεπε να διαλέξω κάτι άλλο να συνδέσω με την έκθεση πέρα από το Dreamcast, θα επέλεγα οπωσδήποτε την παρουσία του Zelda ως μορφή... ορεκτικού, καθώς και μια ατμόσφαιρα πρόωρου θανάτου για το 64DD. Από τη μία, λοιπόν, είχαμε το παιχνίδι που αρχικά προοριζόταν να στρώσει το δρόμο για το 64DD. Πρόσφατα όμως άλλαξε πορεία και τώρα θα βγει σε cartridge, μάλιστα το μεγαλύτερο σε χωρητικότητα που έχει κυκλοφορήσει. Από την άλλη, όμως, είχαμε τον πρόεδρο της Nintendo of America Howard Lincoln να ομολογεί ότι όχι μόνο δεν ξέρει πότε θα βγει το 64DD στην Αμερική, αλλά δεν είναι καν σίγουρος ότι θα βγει κάποτε. Ταυτόχρονα μαθαίνουμε ότι ο ίδιος καλός κύριος αρχίζει και υποδεικνύει σε παραγωγούς παιχνιδιών να... μη σπαταλάνε τζάμπα τα λεφτά τους αναπτύσσοντας τίτλους για 64DD και να προτιμήσουν τα κλασικά cartridges. Αν τα πράγματα είναι τόσο άσχημα για τις



FREESTYLE BOARDIN' 99


FREESTYLE BOARDIN' 99

ZELDA: OCARINA OF TIME

Το παιχνίδι αυτή τη φορά έδειξε λίγο περισσότερο τα δόντια του. Ετσι μεταξύ άλλων καταφέραμε να δούμε κομμάτια της εισαγωγής. Επίσης μάθαμε επιτέλους την υπόθεση. Διαβάστε λοιπόν...

Πριν από πολύ καιρό, προτού ο Gannon κλέψει το Triforce και απαγάγει τη Zelda, ένας ατρόμητος πολεμιστής στον κόσμο του Hyrule, ο οποίος λεγόταν Link, έφυγε λίγο πριν την "Age of Ceremony" για τα Maze Woods. Κατά παράδοση της φυλής του, της οικογένειας Kokiri, ένας νέος θα λάμβανε έναν φύλακα, πνεύμα ή νεράιδα, που θα έμενε στο πλάι του, θα τον πρόσεχε και θα τον καθοδηγούσε στην υπόλοιπη ζωή του. Καθώς λοιπόν ο Link διέσχιζε το δάσος, ανακάλυψε ότι ένα τέρας είχε αιχμαλωτίσει μια τέτοια νεράιδα. Οντας γενναίος άντρας, ο Link έσπευσε να σώσει τη νεράιδα από τους μπελάδες της και κατάφερε να νικήσει το τέρας. Δυστυχώς όμως η νεράιδα τραυματίστηκε θανάσιμα. Προτού πεθάνει η νεράιδα προειδοποίησε τον Link να μην επιτρέψει στον Gannondorf, βασιλιά των κλεφτών, να πάρει στην κατοχή του το Triforce και τον συμβούλεψε να ψάξει να βρει έναν σοφό άντρα και την πνευματική πέτρα του. Ταυτόχρονα όμως, ο Gannondorf έπεσε κατά λάθος στα Maze Woods και πλησίασε το μυστικό μέρος όπου φυλαγόταν το Triforce. Ο Link έσπευσε στο κάστρο του Hyrule να βοηθήσει. Η πριγκίπισσα Zelda γνώριζε για την κρυψώνα του Triforce, αλλά για να το σώσουν χρειάζονται 3 μαγικές πέτρες. Ετσι η περιπέτεια αρχίζει...





Αυτό που είδαμε στην E3 απέχει ακόμα κάμποσο από το τελικό προϊόν, αλλά πλησιάζει τον τελικό στόχο. Σε σχέση με το demo που είχε βγει τον περασμένο Νοέμβριο, οι πραγματικές αλλαγές δεν ήταν ακριβώς συνταρακτικές. Κυρίως είδαμε αγγλικό κείμενο, μερικές σκηνές σε στιλ Resident Evil και γενικότερα μερικές καταστάσεις όπου ο Link τριγυρνά μέσα σε πόλεις που αντιπροσωπεύονται από εικόνες αντί για πολύγωνα. Με λίγες λέξεις, δεν είδαμε και πάρα πολλά. Ο,τι παρουσιάστηκε πάντως ήταν πολύ υψηλής ποιότητας και υποκλινόταν μόνο σε 1-2 παιχνίδια που έτρεχαν σε super-extra accelerated high-end turbo-boosted PC (δαιμονικό μηχάνημα, δεν συνδέεται εύκολα στην τηλεόραση, δεν έχετε καμία δουλειά να ασχολείστε μαζί του).



Freestyle Boardin' 99

ΗΠΑ, φανταστείτε πόσο σκοντάφτει το μηχάνημα για να φτάσει και στην ταλαίπωρη Ευρώπη (για Ελλάδα δεν κάνω καν λόγο, μην τσαντιστεί κανείς και αρχίσει να μας δέρνει...).

Σε άλλη νότα, ας εξετάσουμε λίγο και το PlayStation. Θα μπορούσε να ισχυριστεί κάποιος ότι το μηχάνημα έχει αρχίσει να γίνεται ελαφρά βαρετό, καθώς οι προγραμματιστές που βγάζουν τα παιχνίδια δείχνουν κάποια σημάδια κορεσμού.

Το πιο δυνατό έκθεμα για τη συγκεκριμένη πλατφόρμα ήταν αναμφίβολα το Metal Gear Solid. Παραδόξως, η πλειονότητα των άλλων τίτλων ήταν αποτυχημένες απομιμήσεις αυτού ή κάποια μέτρια και άσημα beat'em up. Το κεντρικό αστέρι όμως έδειχνε ακόμη να λάμπει και φυσικά να ξεχωρίζει από όλα τα άλλα. Αλλά δυστυχώς, παρ' ότι το Metal Gear Solid έδειχνε φοβερό, το demo που έτρεχε στην E3 ήταν σχετικά το ίδιο με εκείνο που έτρεχε τον Φεβρουάριο στο Tokyo Game Show. Τι να κάνουμε; Μάλλον θα μας τρέξουν πολύ, προτού δούμε κάτι πράγματι φρέσκο... Πάντως η Sony σίγουρα έχει μεγάλα σχέδια για αυτό τον τίτλο, καθώς παραδέχεται ότι σκοπεύει να ρίξει απλόχερα εκατομμύρια δολαρίων για την προώθηση του παιχνιδιού. Εξάλλου το περίπτερο όπου έδειχνε τα κάλλη του παιχνιδιού η "μαμά" Konami ήταν στημένο από την αρχή μέχρι το τέλος έτσι ώστε να εγκλιματίζεται άμεσα όποιος πέρναγε από εκεί. Έτσι ήρθαμε αντιμέτωποι με πράγματα όπως μία τεράάάστια οθόνη όπου... έκοβε βόλτες το λογότυπο του πολυσυζητημένου παιχνιδιού, καθώς και με τους συνήθεις υπόπτους στη μορφή των προαναφερθεισών απίστευτων γυναικών, αυτή τη φορά φορώντας παραλλαγή. Τρέχα γύρευε...

Ένας άλλος τίτλος που έκανε καλή εντύπωση, αν και δεν γινόταν πανικός κοντά του, ήταν ένα απλό και ταπεινό κομμάτι για snowboarding από την Capcom. Το παιχνίδι λέγεται Freestyle Boardin' 99. Κατασκευασμένο από την

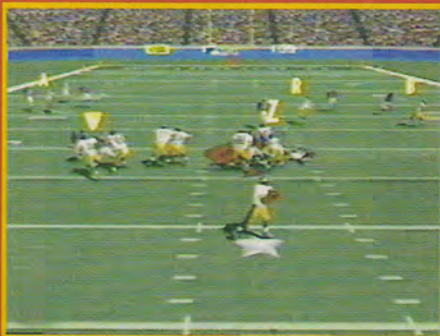
NBA Live '99



Madden 99 - Το νέο "μωρό" της Electronic Arts



Ο σε γενικές γραμμές έντονος ανταγωνισμός μεταξύ της Acclaim και της Electronic Arts που υπήρχε πέρσι μάλλον δείχνει ότι θα ενταθεί. Η EA Sports σχεδόν άρχισε από το μηδέν για να βγάλει... το 99. Το αποτέλεσμα ήταν να καταφέρει να παρουσιάσει μια νέα, τρισδιάστατη μηχανή γραφικών, η οποία αποδίδει υψηλή λεπτομέρεια και καλές ταχύτητες σε υψηλή ανάλυση, στοιχείο που μάλλον είναι ό,τι πρέπει για να νικηθεί το περσινό NFL Quarterback Club. Αν και το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε διάφορες πλατφόρμες, η πιο ενδιαφέρουσα δείχνει να είναι αυτή του Nintendo 64. Εδώ θα συναντήσετε ένα στιλ που θα λέγεται arcade και θα σημαίνει για εσάς κυρίως δύο πράγματα. Καταρχήν, η αίσθηση που θα δίνει το παιχνίδι ίσως να είναι λίγο παράξενη, καθώς η μηχανή φυσικής θα προσθέτει κάποιες υπερβολές στη ροή του παιχνιδιού. Το άλλο στοιχείο που θα συναντήσετε θα είναι το One-Button mode, το οποίο έχει προστεθεί βασικά για να διευκολύνει τη ζωή του παίκτη, ειδικά αν πρόκειται για πολύ μικρής ηλικίας, απλοποιώντας το χειρισμό πάρα πολύ (σε βαθμό κακουργήματος, κατά τους πιο "ψημένους" παίκτες...).





Metal Gear Solid

Pony Canyon της Ιαπωνίας, πρόκειται για άλλο ένα κομμάτι άσημου κατασκευαστή που βγάζει στον αέρα η Capcom. Αποτελούμενο από οκτώ πίστες, που συμπεριλαμβάνουν κάτι πολύ περίεργες κατηφόρες, το παιχνίδι βασίζεται σε μία πολύ "φρέσκια" μηχανή βαρύτητας, σχεδιασμένη για πιο ρεαλιστικό χειρισμό της σανίδας και για την εκτέλεση επιδεικτικών ελιγμών (με μία λέξη τα γνωστά κολπάκια...). Επιπλέον υπάρχουν προς επιλογή πέντε διαφορετικοί αθλητές, περισσότερα από πενήντα διαθέσιμα κόλπα και η δυνατότητα αναβάθμισης του εκάστοτε παίκτη μέσω της συμμετοχής του σε πρωτάθλημα. Από οπτικής άποψης, το παιχνίδι αυτό είχε απλά καλές ταχύτητες (δεν μας "έστειλε" ακριβώς αλλά δεν έχει και προβλήματα) καθώς και πολύ λεπτομερές περιβάλλον, γεμάτο σπίτια, δέντρα και γέφυρες. Αναμένονται σαφώς κι άλλες βελτιώσεις στο συγκεκριμένο τομέα, με σκοπό τη βελτιστοποίηση π.χ. μερικών εφέ όπως το πέταγμα του χιονιού.

Σαν να μη μας έφταναν αυτά, ένα άλλο πολύ καλό παιχνίδι αποκτά διάδοχο. Αναφέρομαι στο Abe's





Odyssey, που τώρα γνωρίζει και συνέχεια ονόματι Oddworld: Abe's Exoddus. Λέτε και είναι συνέχεια του "Φονικού Οπλου", αυτή τη φορά έχουμε περισσότερα συναισθήματα, ισχυρότερες δυνάμεις και... "coming soon in a theatre near you". Αντε να δούμε και κάτι καινούριο πια...

Από την άλλη μεριά, το Dreamcast δεν ήταν ο πρωταγωνιστής της έκθεσης μόνο και μόνο επειδή δείχνει να βάζει τρομερή δύναμη στα χέρια των δημιουργών αλλά και γιατί τα πρώτα σημάδια αυτής της δύναμης ήταν εμφανή. Ως σύνολο, το καινούριο θαύμα της Sega λίγο θέλει για να τα βάλει στα ίσια με ηλεκτρονικά του επιπέδου του Model 3. Ο,τι υπήρχε στην έκθεση ήταν στη χειρότερη περίπτωση απλά εντυπωσιακό. Πρώτες γεύσεις αυτής της νέας δύναμης λοιπόν πήραμε με τη μορφή ενός κεφαλιού -πιστού ομοιώματος του προέδρου της Sega- να είναι "βουτηγμένο" στη λεπτομέρεια, να φωτίζεται από πολύχρωμα φώτα και σε γενικές γραμμές να κάνει "ό,τι του κατέβει".
Επίσης φάνηκε το πρώτο shoot'em up από την ίδια τη Sega. Το παιχνίδι λέγεται ότι βγάζει η Argonaut, η εταιρία που έβγαλε το LylatWars (StarFox 64). Παρ' ότι στην παρούσα μορφή του το παιχνίδι αξιοποιεί μόλις το 20% των δυνατοτήτων του μηχανήματος, καταφέρνει με μεγάλη άνεση να ξεπερνά οπτικά οποιοδήποτε παιχνίδι έχουμε δει μέχρι στιγμής σε κονσόλα. Ο καλύτερος τρόπος για να περιγραφεί είναι κάτι σαν μείγμα μεταξύ του Novastorm της Psygnosis και του StarFox 64. Η λεπτομέρεια που υπήρχε παντού εύκολα συγκρίνεται με ό,τι τελειότερο έχει βγει μέχρι τώρα για το Model 3 και συγκρίνεται μόνο με υψηλής ποιότητας επαγγελματικό video. Σε γενικές γραμμές, η δράση εξελίσσεται σε ένα -εμφανισιακά- οργανικό περιβάλλον. Υπήρχε πληθώρα τεράστιων κακών και απίστευτων εκρήξεων. Η κίνηση των εχθρών ήταν ιδιαίτερα ομαλή, κάτι που φαινόταν ιδιαίτερα σε έναν κακό που έμοιαζε με μέδουσα, ο οποίος όμως γέμιζε την οθόνη και γενικά έτρεχε σαν τρελός, καθώς ο παίκτης τον κυνηγούσε μέσα σε ένα φαράγγι.
Αξιο αναφοράς είναι επίσης το γεγονός ότι κατά τη διάρκεια της έκθεσης ανακοινώθηκαν τα ονόματα των πρώτων εταιριών που θα αποτελέσουν το αρχικό κύμα κρούσης για το Dreamcast με τα παιχνίδια που θα βγάλουν. Ετσι μάθαμε ότι έχουν ανακατευτεί οι: Acclaim, Midway, GT Interactive, Interplay και Microprose, οι οποίες ίσως πιο συγκεκριμένα αποτελούν το πρώτο αμερικανικό κύμα κρούσης. Οι υπεύθυνοι της Sega στις ΗΠΑ προβλέπουν ότι οι προαναφερθέντες κατασκευαστές θα έχουν περισσότερο από έναν χρόνο για να βγάλουν καλά παιχνίδια, κάτι όμως που εκ φύσεως πρέπει να αμφισβητείται.


TWELVE TALES: CONKER 64

PERFECT DARK - Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ GOLDENEYE

Η Rare ετοιμάζεται να μας ταρακουνήσει και πάλι. Μία εταιρία που, παρόλο το ταλέντο που είναι προφανές πως διαθέτει, παραμένει 100% στο Nintendo 64 και δεν σηκώνει κουβέντα στο θέμα. Το Perfect Dark είναι φυσικά το επόμενο θαύμα από την ομάδα της εταιρίας που έβγαλε και το GoldenEye, ενώ επιδείχθηκε κεκλεισμένων των θυρών κατά τη διάρκεια της έκθεσης. Κατά τη


TWELVE TALES: CONKER 64

F-ZERO X

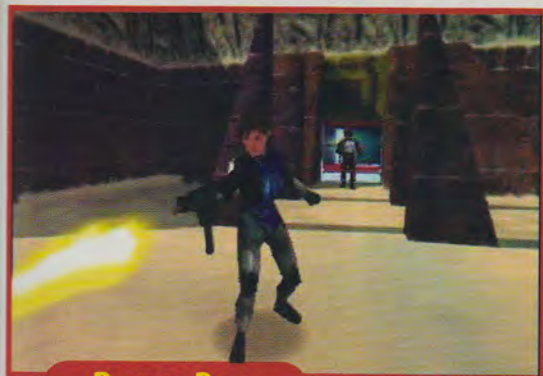
ΕΔΩ ΜΙΛΑΜΕ ΓΙΑ ΕΝΑ ΓΝΩΣΤΟ, ΚΛΑΣΙΚΟ ΚΟΜΜΑΤΙ, ΤΟΥ ΟΠΟΙΟΥ Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ NINTENDO 64 ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ ΝΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕΙ ΑΡΧΙΚΑ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΟΥ. ΟΥΤΕ ΑΥΤΟ ΕΧΕΙ ΑΛΛΑΞΕΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΤΗΚΕ, ΑΛΛΑ ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΜΑΛΛΟΝ ΚΑΛΟ. ΟΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΑΛΛΑΓΕΣ ΑΦΟΡΟΥΝ ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ GOURAUD SHADING ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΣΕ ΕΝΑ ΓΕΝΙΚΟ ΓΥΑΛΙΣΜΑ ΣΤΑ ΟΧΗΜΑΤΑ, ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΤΩΡΑ ΕΧΟΥΝ ΚΑΠΩΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΑ. ΤΟ ΚΑΛΟ ΜΕ ΤΟ ΓΕΓΟΝΟΣ ΟΤΙ ΟΙ ΑΛΛΑΓΕΣ ΕΙΝΑΙ ΛΙΓΕΣ ΕΓΚΕΙΤΑΙ ΣΤΟ ΟΤΙ Η ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΕΧΕΙ ΠΑΡΑΜΕΙΝΕΙ ΣΕ ΠΑΡΑΝΟΪΚΑ ΥΨΗΛΑ ΕΠΙΠΕΔΑ, ΔΙΑΤΗΡΩΝΤΑΣ ΠΛΗΡΗ ΟΜΑΛΟΤΗΤΑ ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΟΤΑΝ Η ΟΘΟΝΗ ΧΩΡΙΖΕΤΑΙ ΣΤΑ ΤΕΣΣΕΡΑ, ΩΣΤΕ ΝΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΕΙ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΠΑΙΚΤΕΣ. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΘΑ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΕΝΑ ΣΩΡΟ ΠΙΣΤΕΣ ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΠΟΥ 30 ΟΧΗΜΑΤΑ, ΑΠΟ ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΘΑ ΔΙΑΛΕΓΕΤΕ ΟΠΟΙΟ ΣΑΣ ΤΑΙΡΙΑΖΕΙ. ΕΔΩ ΝΑ ΣΗΜΕΙΩΘΕΙ ΟΤΙ ΜΑΛΛΟΝ ΘΑ ΠΑΙΡΝΕΤΕ ΑΛΛΟ ΟΧΗΜΑ ΟΤΑΝ ΘΑ ΠΑΙΖΕΤΕ ΜΕ ΦΙΛΟΥΣ ΣΑΣ, ΓΙΑΤΙ ΕΚΕΙ ΘΑ ΕΦΑΡΜΟΖΕΤΕ ΚΑΙ ΣΚΟΤΕΙΝΕΣ ΤΑΚΤΙΚΕΣ, ΟΠΩΣ ΤΟ ΝΑ ΤΟΥΣ ΣΠΡΩΧΝΕΤΕ ΑΠΟ ΤΟ ΔΡΟΜΟ.











PERFECT DARK



διάρκεια της επίδειξης χρησιμοποιήθηκαν δύο επίπεδα. Ας ρίξουμε όμως πρώτα μία ματιά στην υπόθεση. Η Joanna Dark, μυστική πράκτορας που δουλεύει για το Ινστιτούτο Carrington, είναι μια πολύ καλά εκπαιδευμένη κατάσκοπος. Εχει σταλθεί να ερευνήσει από κοντά την DataDyne, μία εταιρία αξίας πολλών δισ. δολαρίων που φαίνεται να εμπλέκεται σε πολύ ύποπτες δουλειές. Καθώς λοιπόν η τύπισσα ψάχνει όλο και βαθύτερα, ανακαλύπτει ότι η εταιρία κρύβει εξωγήινα όντα, καλά και κακά (καλά το μαντέψατε, θα είναι δική σας δουλειά -μεταξύ άλλων- να ξεχωρίσετε τους καλούς από τους κακούς και μερικές φορές να σώσετε τους καλούς).
Η Joanna πάει και χώνεται σε μέρη που δεν έχουν ξαναχρησιμοποιηθεί σε παιχνίδι Bond. Ετσι, παρ' ότι στο παρόν demo μόνο δύο επίπεδα είναι πράγματι διαθέσιμα, στην οθόνη εμφανίζονται τα ονόματα αρκετών επιπέδων, τα οποία βρίσκονται ακόμα υπό ανάπτυξη. Η γυναίκα ταξιδεύει στη Νότια Καλιφόρνια κι επίσης βουτά τουλάχιστον δύο φορές σε υποβρύχια επίπεδα. Τουλάχιστον ένα επίπεδο εξελίσσεται σε αεροδρόμιο και ονομάζεται "Air Force One". Για την ώρα δώδεκα επίπεδα είναι υπό κατασκευή και μάλλον θα μπουν κι άλλα στο... φούρνο. Ο παίκτης μπορεί και πάλι να ανεβοκατεβαίνει τις σκάλες, αν και φαίνεται παράξενος ο έλεγχος. Στο χειρισμό του το Perfect Dark θυμίζει αμέσως το GoldenEye, αλλά κυλά πολύ πιο γρήγορα και ομαλά, κάτι που σημαίνει ότι τα fps ανεβαίνουν στο κόκκινο. Η μηχανή που χρησιμοποιούσε το GoldenEye έχει τροποποιηθεί και αναβαθμιστεί. Επιπλέον, η Rare φαίνεται να κατασκευάζει μόνη της όλα τα textures. Το παιχνίδι τώρα μοστράρει περισσότερα όπλα και παιχνιδάκια καθώς και πιο λεπτομερείς θανάτους από τους εχθρούς. Φάνηκαν αρκετές βόμβες, ενώ υπάρχουν αναμφισβήτητα και ειδικότερες βόμβες και νάρκες, που ενεργοποιούνται μεταξύ άλλων και με τηλεχειρισμό. Οι νάρκες χρησιμοποιούνται διαφορετικά από ό,τι στο GoldenEye, στοιχείο που μας εξέπληξε. Σε αρκετές περιπτώσεις χρησιμοποιούνται νάρκες για να διαλύσετε τούνελ, τοίχους και άλλα ωραία πράγματα, προκειμένου να μπορέσετε να μπείτε σε κάποιο κατά τα άλλα μη προσβάσιμο δωμάτιο.
Ενα από τα όπλα διαθέτει ένα πολύ ωραίο χαρακτηριστικό: Στοχεύει μόνο του ψάχνοντας να βρει το θερμικό ίχνος κάποιου στόχου (εδώ το στόχαστρο είναι τετράγωνο) και στη συνέχεια πυροβολεί επίσης μόνο του. Το συγκεκριμένο όπλο είναι πολύ γρήγορο αλλά δυστυχώς κάνει φοβερό θόρυβο. Ενισχυμένο περιμένετε να είναι και το προφίλ των κακών, καθώς τώρα θα διαλέγουν πιο προσεκτικά το πώς θα αντιδρούν στην παρουσία σας. Ετσι, μπορεί κάλλιστα να την κοπανήσουν αλά γαλλικά και να κρυφτούν ή ακόμα και να μην εμφανιστούν καθόλου.
Σε ένα επίπεδο η Joanna καβαλά ένα μηχανάκι αντιβαρύτητας (η Kawasaki του μέλλοντος ίσως;), που ελέγχεται το ίδιο εύκολα με το τανκ στο επίπεδο "Streets" στο GoldenEye. Η μηχανή "πλέει" στον αέρα λίγο πάνω από το έδαφος και όταν ταξιδεύει δεν κάνει καθόλου θόρυβο, αλλά δεν μπορεί να μπει σε όλες τις arenas. Σε αυτό το επίπεδο η Joanna διασχίζει ένα εταιρικό εργαστήριο υψηλής ασφάλειας (το επίπεδο αυτό ονομάζεται "Area 51"), μέχρι να φτάσει σε κάποια περιοχή που δεν διασχίζεται με τη μηχανή. Τότε η Joanna κατεβαίνει από τη μηχανή και πηγαίνει σε ένα δωμάτιο, όπου βρίσκεται ένας εξωγήινος ξαπλωμένος σε ένα φορείο. Η Joanna πρέπει να σπρώξει τον καλό εξωγήινο (είπαμε, πρέπει να τους βοηθάτε) έξω από το δωμάτιο, μετά μέσα από κάτι άλλα δωμάτια, μέχρι να φτάσει σε ασφαλές μέρος (αν δεν το πήρατε ήδη χαμπάρι, σε αυτό το παιχνίδι μπορείτε να μετακινείτε αντικείμενα -π.χ. το φορείο ή κούτες- σπρώχνοντας ή τραβώντας τα). Ο εξωγήινος έχει μικρό, ανθρωποειδές σχήμα με μεγάλο κεφάλι, τραβηγμένα μαύρα μάτια και μικρά, λεπτά άκρα - και ναι, πρασινίζει κάπως το δέρμα του. Μερικοί εξωγήινοι μάλιστα ντύνονται ως άνθρωποι για να σας ξεγελάσουν.
Τελειώνοντας με αυτό το φοβερό κομμάτι, ας επανέλθουμε λίγο στα γραφικά και τον ήχο. Το Perfect Dark είναι εκπληκτικό εμφανισιακά, χρησιμοποιεί έντονο φωτισμό, έχει απίστευτες αντανακλάσεις στο νερό και το πάτωμα και γενικά διαθέτει κάμποσα εφέ που δεν φάνηκαν καθόλου στο GoldenEye. Λάμψεις ξεπηδάνε από παντού καθώς εκπυρσοκροτούν τα όπλα και όταν οι σφαίρες χτυπάνε τον εχθρό. Εξίσου σημαντικός γενικότερα, και επιτυχημένος εδώ συγκεκριμένα, φαίνεται να είναι και ο ήχος. Οι καθαροί ήχοι, οι γιγαντιαίες εκρήξεις και οι σκηνές θανάτου έχουν εκτελεστεί απείρως καλύτερα από ό,τι στο GoldenEye και είναι άξιοι επαίνου. 

ABE'S EXODDUS





PIXEL Next Generation

ΜΕΓΑΛΟΣ



ΝΙΩΣΕ ΤΗ ΔΥΝΑΜΗ... ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΗΝ ΑΝΤΟΧΗ ΣΟΥ... ΚΑΙ Η ΝΙΚΗ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΔΙΚΗ ΣΟΥ!

Καλοκαιράκι, αραχτοί κάτω από τον ελληνικό ήλιο... αλλά κάτι σας λείπει. Θα μπορούσε βέβαια το PIXEL να σας δώσει καμιά πετσέτα, κανένα αντηλιακό. Αλλά όχι, εμείς και η Dionic -σταθεροί στα πιστεύω μας- σας κάνουμε δώρο 5 PSX παιχνίδια γιατί, στο φινάλε, το καλοκαίρι κρατάει 3 μήνες ενώ, το PSX μια ζωή!

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπ δελτία συμμετοχής που εσωκλείονται στο περιοδικό) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PIXEL στις 25 Σεπτεμβρίου, από την οποία θα αναδειχθούν 5 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 10η Σεπτεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματ των νικητών θα δημοσιευτούν στο τεύχος Οκτωβρίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 26 Οκτωβρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος νικητής δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα από τους 5 που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημε ρομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής οι εργαζόμενοι στην COMPUPRESS A.E. και την DIONIC S.A.

DIONIC S.A.

POWER SYSTEMS

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΕΥΧΟΣ ΙΟΥΛΙΟΥ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ

5 ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ PLAYSTATION ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ!



1ος ΝΙΚΗΤΗΣ: DARK FORCES
2ος ΝΙΚΗΤΗΣ: BLAM! MACHINEHEAD
3ος ΝΙΚΗΤΗΣ: K1 THE ARENA FIGHTERS
4ος ΝΙΚΗΤΗΣ: BEDLAM
5ος ΝΙΚΗΤΗΣ: RIDGE RACER REVOLUTION

Τα δώρα είναι ευγενική προσφορά της Dionic S.A. Power Systems.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός PIXEL".

1. Ποιο από τα ακόλουθα παιχνίδια δεν έχει ως θέμα τα αυτοκίνητα;

α. Gran Turismo
β. Ridge Racer Revolution
γ. Tomb Raider 2

2. Τι είδους πλάσματα είναι οι εχθροί σας στο Resident Evil 2;

α. Αθώες πεταλουδίτσες
β. Αφηνιασμένοι αρχισυντάκτες
γ. Αιμοδιψή zombies

3. Ποιο από τα ακόλουθα παιχνίδια δεν έχει ως πρωταγωνιστή άνθρωπο;

α. Earthworm Jim
β. Tenchu
γ. Tomb Raider

ΕΠΩΝΥΜΟ:..ΟΝΟΜΑ: ....
ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: ....ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
ΠΟΛΗ:... Τ.Κ.: ....ΤΗΛ.: ....

KICK OFF WORLD

Kick Off. Για όσους ασχολούνται καιρό με τα games, οι δύο αυτές λέξεις σημαίνουν κάτι περισσότερο από ένα παιχνίδι.

Κορυφή!



info

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: ANCO
Διάθεση: CD-Media
Παίκτες: 1-2

Η πασίγνωστη σειρά της Anco για την Amiga αποτέλεσε την εισαγωγή στον κόσμο του virtual soccer που βλέπουμε και θαυμάζουμε στις ημέρες μας. Για μερικούς δε -μεταξύ αυτών και ο αρχισυντάκτης- το πασίγνωστο Kick Off 2 είναι, ακόμα και σήμερα, το κορυφαίο soccer game όλων των εποχών. Οσοι πρόλαβαν την εποχή της θρυλικής Amiga κατά πάσα πιθανότητα θα συμφωνούν με την προαναφερθείσα άποψη - προσωπικά είμαι φανατικός Sensible fan χωρίς, ωστόσο, να παραγνωρίζω τον εθισμό που προκαλούσε αυτό το παιχνίδι. Από το Kick Off 2 όμως και μετά, η ποιότητα της σειράς παρουσίασε καθοδική πορεία, γεγονός που αποδείχτηκε και από τη μέτρια απήχηση του Kick Off 98 στο PC κοινό. Παρ' όλα αυτά το παιχνίδι δεν πρόκειται να ξεχαστεί από τους Ελληνες gamers, χάρη στον ελληνικό σχολιασμό των φάσεων από το Γιάννη Διακογιάννη.
Η Anco όμως και η CD-Media (εισαγωγέας και μεταφράστρια του παιχνιδιού) δεν δείχνουν να πτοούνται και να που ένα νέο Kick Off κάνει την εμφάνισή του στο PSX. Ο νέος τίτλος, ονόματι Kick Off World, είναι επίσης πλήρως εξελληνισμένος και -τι έκπληξη- χρησιμοποιεί τον πασίγνωστο Γιώργο Μητσικώστα ως σχολιαστή! Φυσικά, και μόνο το άκουσμα της είδησης είναι αρκετό για να κινήσει την περιέργειά σας και να προκαλέσει αρκετά ερωτηματικά. Εμείς προλαμβάνουμε τυχόν απορίες σας και σας πληροφορούμε ότι η δουλειά που έχει γίνει από τη CD-Media



Από εδώ γίνεται η επιλογή παιχνιδιού .

"Θα αναβιώσει το θρύλο του Kick Off;"

είναι εκπληκτική! Ο δημοφιλής κωμικός, σε μεγάλα κέφια, επιτυγχάνει να μεταφέρει όμορφα το κλίμα ενός αγώνα, αλλά και να προσφέρει απίθανες στιγμές γέλιου, χρησιμοποιώντας το γνωστό χιούμορ του. Υστερα από λίγες ώρες παιχνιδιού, είναι σαφές ότι η δουλειά που έχει γίνει μέχρι τώρα στον τομέα του ήχου (το παιχνίδι εξετάστηκε στην πλέον πρώιμη μορφή του) είναι πολύ προσεγμένη. Σωστά σχόλια ακολουθούν τις φάσεις -στο σωστό timing-, ενώ συχνά ο εκφωνητής σατιρίζει γνωστούς δημοσιογράφους όπως τον Διακογιάννη και τον Αλευρόπουλο - όταν μιμείται τον τελευταίο δεν θα μπορείτε να παίξετε από τα γέλια. Γενικότερα όμως η ηχητική επιμέλεια είναι εξαιρετική και τα εφέ που ακούγονται στο ψηφιακό στάδιο του παιχνιδιού είναι ζωντανά και ρεαλιστικά. Ομως, για να θέλει ένα soccer game να επιτύχει, ειδικά τη στιγμή που τα World Cup 98 και ISS παίζουν σχεδόν χωρίς αντίπαλο, θα πρέπει να έχει να επιδείξει αξιόλογο gameplay.
Το Kick Off World δείχνει να κερδίζει τις εντυπώσεις και σε αυτόν τον τομέα. Αρχικά, αυτό που ξαφνιάζει είναι οι δύο επιλογές που προσφέρει όσον αφορά στο gameplay. Η πρώτη ουσιαστικά σας δίνει τη δυνατότητα να παίξετε ένα βελτιωμένο Kick Off 2 - του



Εσείς τι τύπος είστε; Κλασικός ή μοντέρνος; Δισδιάστατος ή τρισδιάστατος;



Πώς το βλέπετε; Θα το πιάσει ο τερματοφύλακας;

του Σωτήρη "Kill Glen" Μπέλλου


Ολυμπιακός και ΠΑΟΚ είναι μερικές από τις ελληνικές ομάδες του Kick Off World.


Ιδού το παιχνίδι στην κλασική οπτική γωνία του.

Dino Dini για... να θυμούνται οι παλιότεροι και να μαθαίνουν οι νέοι. Το γήπεδο παρουσιάζεται σε κάτοψη, με την οπτική να "υπακούει" περισσότερο στην τρίτη διάσταση σε σχέση με τα αρχικά Kick Off. Οσο για το gameplay... απλώς είναι υπέροχο. Οσοι είστε λάτρεις της old fashioned ποδοσφαιρικής δράσης είναι σίγουρο ότι θα ενθουσιαστείτε. Το θρυλικό παιχνίδι της Amiga αναβιώνει στο PlayStation. Η playability των αρχικών τίτλων έχει διατηρηθεί σχεδόν στο ακέραιο, ενώ παράλληλα παρουσιάζονται σημαντικές βελτιώσεις στα γραφικά (περισσότερες λεπτομέρειες στους παίκτες) και στο animation (πολύ ομαλότερη κίνηση, ρεαλιστικότερα τάκλιν κ.ά.).
Η δεύτερη επιλογή για το gameplay, όπως άλλωστε μαρτυρά και το όνομά της (Μοντέρνα), κινείται καθαρά στα 3D πρότυπα της εποχής. Τα γραφικά είναι πετυχημένα και οι κάμερες που ακολουθούν τη δράση είναι αρκετά λειτουργικές. Κατά το... ρεύμα των σύγχρονων παιχνιδιών το motion capture χρησιμοποιείται για τις κινήσεις των παικτών και, ως συνολική εντύπωση, εξυπηρετεί το σκοπό του. Το παιχνίδι όμως ξεχωρίζει για την ταχύτητά του. Η δράση και στα δύο modes είναι ταχύτατη, χωρίς όμως να αφαιρεί πόντους από το ρεαλισμό, στοιχείο που καθιστά το παιχνίδι διασκεδαστικό και πλήρως playable. Το γκολ δεν είναι τόσο εύκολη υπόθεση -τουλάχιστον στις πρώτες ώρες ενασχόλησης με το παιχνίδι αυτό φαίνεται- κάτι που ανεβάζει σημαντικά την πρόκληση. Το γενικό gameplay ισορροπεί μεταξύ arcade και simulation δράσης, με τις πάσες να μην είναι ιδιαίτερα αυτοματοποιημένες, τους κανονισμούς να εφαρμόζονται σωστά (επέλεξα Αγγλία, έπαιξα "βρώμικα" και κατέληξα με τρεις κίτρινες και μια κόκκινη στο πρώτο κιόλας παιχνίδι!) και τους τερματοφύλακες να παίρνουν -επιτέλους- σωστές θέσεις.


Στο τρισδιάστατο mode το παιχνίδι βρίσκεται στο επίπεδο του ανταγωνισμού.


Ο διαιτητής εξαντλεί την αυστηρότητά του.

Το παιχνίδι σάς δίνει τη δυνατότητα να αγωνιστείτε σε Mundial, σε φιλικό της αρέσκειάς σας, σε Super League και -ναι, ναι, είναι γεγονός- σε Ελληνικό Πρωτάθλημα!!! Επιτέλους, θα μπορούμε να αναβιώσουμε συγκινητικές στιγμές από τα ντέρμπι Ολυμπιακού-ΠΑΟ -δεν γνωρίζω αν θα σφυρίζει ο Παπουτσέλης- (σημείωση αρχισυντάκτη: "Τι πρόβλημα υπάρχει με τον κορυφαίο Ελληνα διαιτητή;"), ενώ με την επιλογή Manager μπορείτε (ξέρετε εσείς, Sensible-άδες) να παραλάβετε τον... Απόλλωνα Αθηνών και να τον οδηγήσετε στα σαλόνια της Ευρώπης. Θα διαχειρίζεστε τα οικονομικά, ενώ θα είστε υπεύθυνοι για τα συστήματα αλλά και για τις μεταγραφές (φαντάζεστε τον Ronaldo στον Πανηλειακό;). Ως τώρα -επαναλαμβάνουμε ότι το παιχνίδι είναι σε πρώιμη μορφή- το Kick Off "παίζει" πολύ καλά.
Περιμένουμε την ώρα που θα κυκλοφορήσει για να το δούμε στην τελική του μορφή. Πάντως, ακόμα και τώρα, ο Μητσικώστας δεν παίζεται...




Τα γραφικά τα βλέπετε, αλλά δυστυχώς δεν μπορείτε να ακούσετε το Γιώργο Μητσικώστα να μιμείται τον Χάρη Αλευρόπουλο.

earthworm jim 3D

EARTHWORM JIM

EARTHWORM JIM

Του Βαγγέλη Ηλιαδάκη

Ξαναχτίζοντας

ΞΑΝΑΧΤΙΖΟΝΤΑΣ

έναν θρύλο

ΕΝΑΝ ΘΡΥΛΟ

Ο ΠΙΟ ΓΛΟΙΩΔΗΣ ΣΟΥΠΕΡ ΗΡΩΑΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ ΣΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΝΕΑΣ ΓΕΝΙΑΣ



info

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Interplay
Παίκτες: 1


Ενας κόσμος γεμάτος hot-dogs, πίτες με κεράσι και πίτσα μπορεί να είναι ο δικός σας παράδεισος, αλλά η σάλτσα τσίλι μπορεί να σας ψήσει σε δευτερόλεπτα.


Αναπληρώστε την ενέργειά σας με αυτές τις κίτρινες φυσαλίδες και στη συνέχεια είστε ελεύθεροι να πάτε στο επόμενο level. Προσέξτε όμως τα zombies που χορεύουν disco (!) και τους δαιμονισμένους DJs.

Η επιστροφή





Το να ελέγχετε σε ένα video game έναν ήρωα, ο οποίος σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού έχει χαμένες τις αισθήσεις του σίγουρα αποτελεί μια τρελή ιδέα, αλλά όσοι έχετε παίξει τα παλιότερα παιχνίδια της σειράς δεν θα εκπλαγείτε. Στο EJ 3D, λοιπόν, καλείστε να κάνετε όσα προαναφέρθηκαν. Μην τρομάζετε όμως γιατί η αυτή νέα περιπέτεια του Jim μοιάζει να είναι η καλύτερη από τις προηγούμενες. Η ιδέα για το παιχνίδι προήλθε από έναν καινούριο κατασκευαστή, τη VIS Interactive, τον οποίο επισκεφθήκαμε προκειμένου να διαπιστώσουμε πώς εξελισσόταν η προετοιμασία του παιχνιδιού, λίγο προτού παρουσιαστεί επίσημα στη φημισμένη έκθεση E3.

"Το Earthworm Jim 3D δείχνει να είναι η καλύτερη περιπέτεια του τρελού σκουληκιού."

Τρελοκομειο

Μπορεί ο Jim να έχει ταξιδέψει σε αλλόκοτους κόσμους στο παρελθόν, ωστόσο κανένας από αυτούς δεν ήταν τόσο παρανοϊκός όσο αυτός του μυαλού του. Η ασυνήθιστη και πολύ διασκεδαστική εισαγωγή, μια παρωδία του James Bond που μπορεί και να μη συμπεριληφθεί στην τελική έκδοση του παιχνιδιού,




Οι ατάκες του Jim είναι πράγματι απολαυστικές.





Το επίπεδο του φόβου είναι εμπνευσμένο από ταινίες θρίλερ. Υπάρχουν ορισμένα πολύ τρομακτικά όντα εκεί μέσα.


Αυτοί οι τεράστιοι χορευτές είναι σχεδόν σίγουρο ότι δημιουργήθηκαν από τους προγραμματιστές της VIS, κάτω από την επήρεια ενός πράσινου ποτού αποτελούμενου από χυμό λεμόνι και κηροζίνη!


Οι προγραμματιστές έκαναν τον Jim μεγαλύτερο και πιο "κακό", προκειμένου να δείχνει καλύτερος στις τρεις διαστάσεις.



Από bowling πώς πάτε; Σε αυτήν την πίστα ολόκληρη η ζωή σας στηρίζεται σε αυτό.



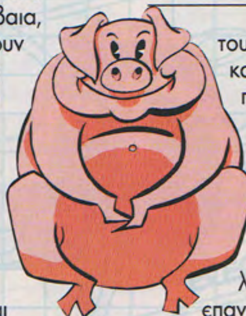
Οι προγραμματιστές κατέβαλαν μεγάλες προσπάθειες να χωρέσουν όλα αυτά τα γραφικά στα 2MB μνήμης του PSX και, όπως φαίνεται, τα κατάφεραν καλά.

Ο ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ



Ο ΚΥΡΙΟΣ ΤΗΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ GARY USHAW, ΤΟΝ ΟΠΟΙΟ ΔΙΑΚΟΨΑΜΕ ΕΥΓΕΝΙΚΑ (#@*&) ΚΑΙ ΡΩΤΗΣΑΜΕ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΒΛΕΠΕΤΕ ΝΑ ΧΕΙΡΙΖΕΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ WORKING KIT ΓΙΑ ΤΟ PLAYSTATION (ΑΞΙΑΣ 5.000.000 ΔΡΑΧΜΩΝ), ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ 8 MEGABYTE ΓΙΑ ΤΟ PLAYSTATION ΣΥΝΔΕΔΕΜΕΝΗ ΜΕ ΕΝΑ ΠΑΝΙΣΧΥΡΟ PC.

τελειώνει βρίσκοντας τον Jim ξαπλωμένο φαρδύ πλατύ έπειτα από την προσγείωση ευτραφούς αγελάδας στο κεφάλι του, η οποία έπεσε από ένα διόλου ευκαταφρόνητο ύψος!!! Βέβαια, οι πιστοί οπαδοί του EJ θα γνωρίζουν ότι αυτά αποτελούν ρουτίνα για τη ζωή του. Οντας λοιπόν σε κώμα, ο Jim βρίσκεται να τριγυρνά στους διαδρόμους του μυαλού του. Το ατύχημα με την αγελάδα έχει μπερδέψει τους έξι βασικότερους τομείς του εγκεφάλου του και ο Jim πρέπει να επιβάλει και πάλι την τάξη. Ετσι, οι τομείς του φόβου και της χαράς αποτελούν μερικές από τις υπέροχες τρισδιάστατες πίστες



του παιχνιδιού. Παρ' όλες τις καινούριες δυνατότητες καθώς και τα πολλά όπλα που μπορεί να αποκτήσει ο Jim, ο χειρισμός του είναι πάρα πολύ φιλικός. Η VIS ξόδεψε αρκετό χρόνο μελετώντας παρόμοια 3D platform games (Mario 64, Gex 3D, Croc), προκειμένου να εντοπίσει τα πιθανά λάθη τους ώστε να μην τα επαναλάβει στο EJ 3D. Ετσι, έχει εξαλειφθεί το ενοχλητικό πρόβλημα του περιορισμένου οπτικού πεδίου που είχαν οι χαρακτήρες των προαναφερόμενων παιχνιδιών, ενώ και η δράση δεν είναι πλέον κατευθυνόμενη όπως στο Pandemonium, όπου κάνοντας ένα άλμα στο άπειρο ήξερες σίγουρα ότι θα προσγειωθείς κάπου σώος και αβλαβής.

"Οπως και στα παλιότερα παιχνίδια της σειράς, στο Earthworm Jim 3D το χιούμορ κυριαρχεί."


Τα παραφουσκωμένα μπράτσα του Jim σίγουρα θα του χρειαστούν στη νέα περιπέτειά του.



Highlights

Τα νέα 3D επίπεδα είναι πράγματι απολαυστικά. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε το επίπεδο όπου ο Jim κάνει surf καβάλα σε ένα γουρούνι (αλά Crash Bandicoot), τον τελικό κακό Elvis Presley που για να τον σκοτώσετε πρέπει να τον ταΐσετε μέχρι σκασμού με κομμάτια πίτσας και το όπλο που εκτοξεύει χαλασμένα δόντια, τα οποία αναπηδούν στο έδαφος μέχρι να βρουν κάτι να χτυπήσουν.

Οπως και στα παλιότερα παιχνίδια της σειράς, το χιούμορ κυριαρχεί στο Earthworm Jim 3D. Βέβαια, το αν τα παλιά καλά συστατικά συνδυάζονται ιδανικά με την καινούρια εμφάνιση του παιχνιδιού θα το διαπιστώσουμε σε ένα full review μόλις πέσει η ολοκληρωμένη έκδοση του παιχνιδιού στα χέρια μας.



MORTAL KOMBAT 4

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΕΓΡΑΨΕ ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΙ ΚΑΘΙΕΡΩΘΗΚΕ ΩΣ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΚΑΙ ΒΙΑΙΟΤΕΡΟ 2D BEAT-EM UP, ΕΠΑΝΕΡΧΕΤΑΙ ΣΤΙΣ ΤΡΕΙΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ.

Fatality!

Μετά το ανούσιο Mortal Kombat Trilogy, πιθανότατα θα σκεφτήκατε ότι το όλο θέμα με τα Mortal Kombat έχει εξαντληθεί. Ομως, σε αυτή την τέταρτη συνέχεια η κατασκευάστρια εταιρία του παιχνιδιού, η Midway, τα κατάφερε καλά. Τέρμα πια τα επίπεδα 2D sprites για το Mortal Kombat 4 και οι αιμοδιψείς δολοφόνοι του αποχτούν πλήρη 3D μορφή. Εχοντας διδαχθεί από τα πολλά λάθη του War Gods, το πρώτο 3D fighting παιχνίδι της Midway, το Mortal Kombat 4, υπόσχεται να είναι μία πιο διασκεδαστική εμπειρία. Ως συνήθως, η μάχη διαδραματίζεται σε μία ποικιλία αρένων σε διάφορους κόσμους, με τη διαφορά ότι το MK4 έχει εφοδιαστεί με όπλα που οι παίκτες μπορούν να πάρουν και να πετσοκόψουν κάπως ευκολότερα τους αντιπάλους τους, γεγονός που σημαίνει ότι όποιος βρεθεί κοντά τους θα αντιμετωπίσει σοβαρά προβλήματα. Ανάμεσα στα πολυάριθμα fatalities υπάρχουν μερικά πολύ αιματηρά, όπως αυτό στο οποίο ένας παίκτης εκσφενδονίζεται στις λεπίδες ενός γιγαντιαίου ανεμιστήρα και γίνεται κομμάτια! Εκτός από αυτά, δεν λείπουν όλες εκείνες οι... χαριτωμένες στιγμές βίας που νοσταλγούν οι κλασικοί φίλοι των Mortal Kombat. Αποκεφαλισμοί,



ακρωτηριασμοί και διαμελισμοί είναι στην ημερήσια διάταξη.
Το ωραίο της υπόθεσης όμως είναι το ότι, ενώ η Nintendo επέμενε πως το Bio Freaks (ένα άλλο παιχνίδι της GT), έπρεπε να υποστεί αλλαγές για να γίνει βέβαιο ότι κανείς δεν θα προσβληθεί από την παρουσία ενός γυναικείου χαρακτήρα που φορούσε κάπως πιο αποκαλυπτικά από το σύνηθες ρούχα (τι άλλο θα ακούσουμε πια!), η απουσία στο MK4 οποιουδήποτε σεξουαλικού υπονοούμενου σημαίνει ότι θα μπορούμε να απολαύσουμε τους ρέοντες ποταμούς πηχτού αίματος χωρίς κανένα πρόβλημα - αν αυτό δεν είναι υποκρισία...

Φιλοι Απο Τα Παλια

Πολλοί μαχητές από τα προηγούμενα παιχνίδια Mortal Kombat (όπως ο Sub Zero, ο Raiden και ο Johnny Cage) επέστρεψαν για ακόμα έναν αγώνα, ενώ συμμετέχουν και νέοι χαρακτήρες καθώς και ένας αριθμός κρυφών μαχητών. Η αλλαγή σε 3D σημαίνει ότι οι μαχητές



Ο Johnny Cage φαίνεται θαμπά στον αέρα σαν ένα... εμ... λαμπερό πράσινο "πράγμα" που κινείται πολύ γρήγορα.

έχουν περισσότερες δυνατότητες κινήσεων, ωστόσο η γωνία που παίρνει η κάμερα την περισσότερη ώρα είναι πλευρική, προκειμένου να διατηρηθεί το παραδοσιακό στιλ παιχνιδιού του Mortal Kombat. Τα Fatalities συνοδεύονται από πλήρη πολυγωνικά εφέ. Κατ' αυτόν τον τρόπο βλέπουμε πλέον τον χαμένο να πληρώνει το τίμημα της αποτυχίας του μάλλον με περισσότερη λεπτομέρεια από όση χρειάζεται! Οι μάχες μοιάζουν σχεδόν με αυτές στα arcade μηχανήματα. Ετσι, οι φανατικοί του MK δεν θα δυσκολευτούν ιδιαίτερα με τις κινήσεις, οι οποίες παραδοσιακά περιλαμβάνουν το συνδυασμό πλήκτρων με μοχλό. Οι γνώμες στο γραφείο όσων είδαν το παιχνίδι διίστανται σχετικά με το πόσο καλό είναι (υπάρχει μια σχετική διαμάχη ανάμεσα σε αυτούς που προτιμούν το Mortal Kombat και σε εκείνους που αποτελούν το αντίπαλο στρατόπεδο, τους φανατικούς του Tekken), αλλά - ανεξάρτητα από την κατάληξη- μπορούμε να πούμε ότι το N64, σχεδόν δύο χρόνια μετά την εμφάνισή του, έχει αρχίσει να συνθέτει μία αξιοπρεπή συλλογή παιχνιδιών beat-em up.





PIXEL Next Generation

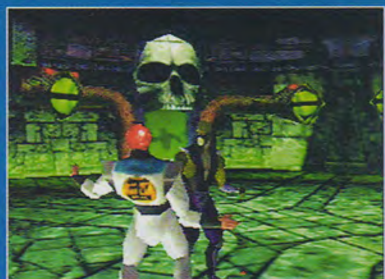




ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ:
Θα φέρει τα κλασικά Mortal Kombat στη νέα, τρισδιάστατη εποχή.









Του Δημήτρη Ρήγα

ODT or die trying

ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΑΠΟΛΥΤΗ ΜΥΣΤΙΚΟΤΗΤΑ Η PSYGNOSIS ΕΤΟΙΜΑΖΕΙ ΤΟ ΤΕΛΕΙΟΤΕΡΟ ARCADE ADVENTURE ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΕΠΟΧΩΝ. ΟΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΙ ΤΟΥ ΠΙΣΤΕΥΟΥΝ ΟΤΙ ΤΟ ODT ΘΑ ΦΕΡΕΙ ΤΗΝ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ.

Του Κώστα Δότσου

UNDER CONSTRUCTION

Οπου υπάρχει δυνατότητα, η κάμερα πλησιάζει τόσο ώστε να μπορείτε να θαυμάσετε τα ειδικά εφέ και τους εκπληκτικά σχεδιασμένους εχθρούς.

Δεν υπερβάλλουμε!



info

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Psygnosis
Παίκτες: 1

Δεν είναι δυνατόν να ικανοποιηθούν όλοι οι παίκτες με ένα παιχνίδι, ωστόσο με το ODT επιβάλλεται η αναθεώρηση των απόψεων. Πρόκειται για ένα τρίτου προσώπου 3D action adventure, το οποίο αναμειγνύει τη δράση ενός κλασικού shoot'em up με τη στρατηγική ενός RPG adventure. Το αποτέλεσμα δείχνει εξαιρετικά ελπιδοφόρο, αν αναλογιστεί κάποιος ότι το ODT έχει πάρει τα καλύτερα στοιχεία από παιχνίδια-κορυφές του είδους, όπως το The Chaos Engine (ατμόσφαιρα, εμφάνιση), το Tomb Raider (πληθώρα κινήσεων, οπτικές γωνίες, εξερεύνηση), τα Loaded και One (εκρηκτική δράση) και, τέλος, το Diablo (μαγικά, στοιχεία RPG).



Ike Hawkins: Δεκανέας, 32 ετών
Αριστος γνώστης των όπλων, μπορεί να χειριστεί όσα υπάρχουν. Δεν διαθέτει μαγικές ικανότητες, οπότε, όταν τελειώσουν τα πυρομαχικά του, καλύτερα να το βάλει στα πόδια.

Maxx Havok:
Μηχανικός, 32 ετών
Πολύ καλός στις μάχες. Μπορεί να πάρει μαζί του πολλούς προτού πεθάνει. Από την άλλη, είναι ιδιαίτερα αργός και έχει περιορισμένες μαγικές ικανότητες.

Archbishop Solaar: Μάγος, άγνωστης ηλικίας
Ειδικότητά του τα μαγικά - μπορεί να χρησιμοποιήσει όσα υπάρχουν στο παιχνίδι. Μειονέκτημά του η αδυναμία στις μάχες σώμα με σώμα και η ευπάθεια στη φωτιά.

Julia Chase: Χαρτογράφος, 25 ετών
Είναι γενικά καλή σε όλα, με έμφαση στο χειρισμό των όπλων, αλλά και εξαιρετικά γρήγορη, γεγονός που τη βοηθά σε δύσκολες καταστάσεις.

THE BIG GAME

Ιστοριες για Αγριους

Η ιστορία εκτυλίσσεται στο μυστικό κόσμο του Tonantzin. Μία επιδημία μαστίζει την πόλη Calli (μία από τις δύο μεγαλύτερες πόλεις του πλανήτη), και μόνο οι δυνάμεις του πράσινου μαργαριταριού μπορούν να τη σώσουν. Οταν όμως το μαργαριτάρι μεταφέρθηκε στο ιπτάμενο πλοίο Naytiflyius του captain Lamat, μία παράξενη δύναμη έριξε το σκάφος στην απαγορευμένη ζώνη. Μπορείς να διαλέξεις ένα από τα τέσσερα μέλη του πληρώματος, καθένα από τα οποία


Ο real-time φωτισμός του παιχνιδιού δείχνει πολύ εντυπωσιακός.


Δεν έχει σημασία πού βρίσκεστε, τα τέρατα θα σας βρουν. Αυτή η πισίνα δεν είναι η καλύτερη κρυψώνα.


Ιδού ένα δείγμα των αρχικών σχεδίων του παιχνιδιού σε χαρτί.

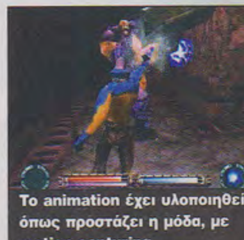

Αυτό το τεράστιο πέτρινο τέρας είναι σχεδιασμένο τέλεια και γεμίζει τη μισή οθόνη. Η καλύτερη επιλογή, αν το αντικρίσετε, είναι η... φυγή.










Το animation έχει υλοποιηθεί, όπως προστάζει η μόδα, με motion capturing.



Κάπως έτσι κατασκευάζονται οι πίστες των παιχνιδιών. Προσέξτε τα wireframe σχέδια στο βάθος.




Αλλο ένα δείγμα των προσχεδίων των γραφικών του ODT.

έχει διαφορετικές ικανότητες στα όπλα, τα μαγικά, τη σωματική δύναμη και τη μαχητική εμπειρία. Το αποτέλεσμα είναι ότι κάθε ήρωας πρέπει να ενεργήσει διαφορετικά από τον άλλον προκειμένου να ολοκληρώσει το παιχνίδι, γεγονός που αυξάνει την αντοχή του ODT στο χρόνο. Ο τελικός στόχος όμως παραμένει ο ίδιος: Ενας οκταώροφος πύργος σε περιμένει να τον εξερευνήσεις με σκοπό να βρεις καύσιμα για το σκάφος. Για κάθε όροφο θα χρειαστεί αρκετός χρόνος μέχρις ότου ολοκληρωθεί, αφού είναι χωρισμένος σε περισσότερους από 75 τομείς - ακούγεται μοναδικό, δεν συμφωνείτε; Η Psygnosis κατάφερε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι με αδιάκοπη δράση, μάχες σώμα με σώμα, πολλούς και έξυπνους γρίφους και πληθώρα αιμοσταγών τεράτων. Στην κίνηση των χαρακτήρων χρησιμοποιήθηκαν οι τελευταίες τεχνικές motion capturing, και το αποτέλεσμα είναι ο τέλειος ρεαλισμός στην κίνηση του ήρωα, σε συνδυασμό με την άμεση ανταπόκρισή του στο χειριστήριο. Τελειώνοντας κάθε όροφο αποκτάς πόντους εμπειρίας, τους οποίους μπορείς να ανταλλάξεις με δυνατότερα όπλα ή να χρησιμοποιήσεις προκειμένου να αυξήσεις τα σωματικά προσόντα σου.

Μπαμ, Μπουμ

Υπάρχουν τέσσερα όπλα τα οποία μπορούν να αναβαθμιστούν σε τέσσερα levels και δεκαέξι μαγικά που έχουν αμυντική ή επιθετική χρήση. Δεκάδες



" Το παιχνιδάκι είναι κατά 60% έτοιμο και μέχρι στιγμής δείχνει συναρπαστικό. Ας ελπίσουμε η τελική του έκδοση να διατηρηθεί σε αυτό το επίπεδο".

παράξενα τέρατα περιπολούν σε όλους τους ορόφους με διαφορετικές προδιαθέσεις [π.χ. φόβος, θυμός, πείνα(!)], ενώ μερικά από αυτά είναι άριστοι χειριστές όπλων και μαγικών δυνάμεων. Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα εξερεύνησης αλλά και καταστροφής οτιδήποτε υπάρχει στην οθόνη. Η ταχύτητα του παιχνιδιού δεν πέφτει κάτω από τα 30 frames, ενώ τα FMV video είναι εντυπωσιακά.

Αν σκεφτούμε ότι το ODT είναι έτοιμο κατά 60-65%, μπορούμε να πούμε ότι το παιχνίδι δείχνει υπερβολικά καλό. Βέβαια, τα περιθώρια για κριτική είναι μικρά ακόμα, αφού δεν έχουν προστεθεί πολλοί εχθροί και αρκετά στοιχεία λείπουν.

Οπως και να 'ναι, προσπαθούμε να βρούμε περισσότερες λεπτομέρειες για το παιχνίδι, ώστε να σας τις παρουσιάσουμε σε επόμενο τεύχος.



Του Αστέριου Κωστόπουλου



(Σημείωση αρχισυντάκτη: Εσπαγα το κεφάλι μου για να πείσω κάποιον συντάκτη να πάρει τους δρόμους, με 40 βαθμούς υπό σκιά, προκειμένου να γράψει τη "Βόλτα στα μαγαζιά" αυτού του μήνα. Ξαφνικά, μου ήρθε η κατάλληλη ιδέα: "Θα τον στείλω σε ένα μαγαζί κοντά στη θάλασσα. Πού θα πάει, θα τον πείσω" σκέφτηκα. Κάτι τέτοια κίνητρα έπρεπε να σκαρφίζομαι όλες αυτές τις μέρες, για να πείθω τους συντάκτες μου να στρωθούν στη δουλειά.)

Η ανάγκη για μπάνιο στη θάλασσα έφτασε στο απροχώρητο. Η βόλτα στα μαγαζιά ήταν μια καλή δικαιολογία για "δραπέτευση" και μπανάκι. Αλλωστε και η επιλογή του μέρους από τους προϊσταμένους ήταν ταιριαστή. "Θα πας στο Μαρκόπουλο", μου είπαν, και οι παραλίες στο λίγο πιο μακρινό Πόρτο Ράφτη φαντάζουν ιδιαίτερα ελκυστικές σε σχέση με τα καθημερινά μπάνια ιδρώτα στο κέντρο της πόλης.

Στο δρόμο ελάχιστα μαγαζιά και όλα πήγαιναν κατ' ευχήν. Λίγο πριν από τον προορισμό, λίγο η πείνα, λίγο η ανυπόφορη ζέστη, σαν το τραγούδι των Σειρήνων καλούσαν στο Μαρκόπουλο. Ενα μικρό διαλειμματάκι, τόσο δα, για συνέντευξη και μετά κατευθείαν για βουτιές.

Μια παρέα με ποδήλατα περίμενε έξω από ένα μαγαζί και μιλούσε για κάποιο πρωτάθλημα World Cup '98...

Η επιγραφή του καταστήματος ανέφερε "Number One Computer House", ο κόσμος δε που όλο και ερχόταν ήταν ο καλύτερος μάρτυρας για το αληθές του ονόματος. Δεν πέρασαν δύο λεπτά και ένας κύριος γεμάτος χαρά και χαμόγελο άνοιξε το μαγαζί. Στα ράφια υπήρχαν τίτλοι, τους οποίους ακόμη και στο κέντρο της Αθήνας

ΒΟΛΤΑ ΣΤΑ... ΜΑΓΑΖΙΑ!

NUMBER ONE COMPUTER HOUSE

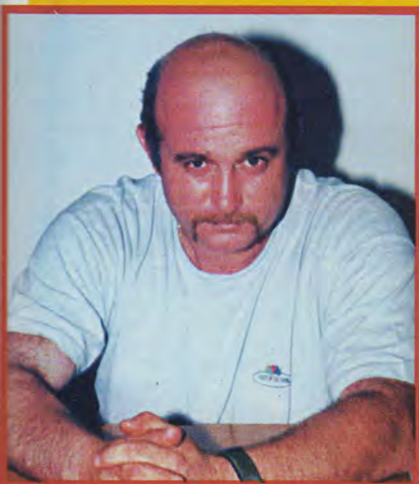
δυσκολεύεσαι να βρεις (βλ. Forsaken), οι δε συνθήκες ήταν ευνοϊκότατες για συνέντευξη (αν εξαιρέσουμε τη φασαρία που προοδευτικά αυξανόταν), αφού ο κ. Νίκος Κωσταντινίδης έπαιζε τελευταίος.
Η παρέα και το καφεδάκι, το μαγαζί και το χιούμορ του ιδιοκτήτη έσβησαν και την ανάγκη για μπάνιο. Οι πράγματι καλές τιμές αποτέλεσαν ένα καλό αντικείμενο για κουβεντούλα. Ομως οι αθλητικές "υποχρεώσεις" κάλεσαν τον κ. Κωνσταντινίδη και μια ασυναίσθητη ματιά στο ρολόι έφερε ξανά την πικρία του χρόνου που πέρασε.
Πάντως, είτε βρίσκεστε εκεί κοντά για τα μπάνια σας είτε ταξιδεύετε συχνά (μόνιμος κάτοικος που να μην είναι και θαμώνας του μαγαζιού δεν υπάρχει), σίγουρα θα βρείτε εκεί ό,τι θα χρειαστεί η πολυαγαπημένη σας κονσόλα. Το να μπορείς να πάρεις το παιχνίδι που σου αρέσει από ένα μαγαζί δίπλα στη θάλασσα που κάνεις τα μπάνια σου πρέπει να είναι φοβερή αίσθηση. Θα τη δοκιμάσουμε λίαν συντόμως.





Το Number One Computer House βρίσκεται στο Μαρκόπουλο, στην οδό Παπαβασιλείου 30. Το τηλέφωνό του είναι 0299-40125.





Ο κ. Νίκος Κωνσταντινίδης, πάντα γελαστός και με το κατάλληλο αστείο έτοιμο για κάθε περίσταση, δεν θα αρνηθεί να σας βοηθήσει στο όποιο πρόβλημά σας γύρω από την κονσόλα και τον υπολογιστή.

Pixel Next Generation: *Κύριε Κωνσταντινίδη, πότε ξεκίνησε το "Number One Computer House";*
Νίκος Κωνσταντινίδης: Πριν από δύο χρόνια, πιο πολύ από προσωπικό ενδιαφέρον για τους υπολογιστές και τις κονσόλες αλλά και λόγω της συναναστροφής με τα παιδιά.

P.N.G.: *Η αρχή αυτή ήταν πιο εύκολη ή δύσκολη εδώ σε σχέση με την Αθήνα;*
N.K.: Η Αθήνα έχει 4.000.000 κόσμο. Εδώ οι 3.000 με 4.000 κάνουν τα πράγματα σαφώς πιο δύσκολα. Πάντως, προσπαθούμε και τα φέρνουμε βόλτα.

P.N.G.: *Πόσο εύκολο είναι να παραμένει κάποιος "Νούμερο ένα";*
N.K.: Υπάρχει σίγουρα ο ανταγωνισμός με τη μεγάλη αγορά της Αθήνας, όπου πολλοί προσφεύγουν για να βρουν κάτι που αποκλείουν να το έχεις και εσύ. Σίγουρα, είναι δύσκολο.

P.N.G.: *Κάποια σχέδια για το μέλλον;*
N.K.: Αν προχωρήσει έτσι καλά και στο μέλλον η υπόθεση της κονσόλας, υπάρχει πάντα χώρος για ένα ακόμη μαγαζί εδώ γύρω. Η αγορά στην Αθήνα σίγουρα είναι κορεσμένη.

P.N.G.: *Η μικρή πόλη ευθύνεται για το ότι είστε και φίλοι με τους πελάτες ή κάποια κρυφή συνταγή;*
N.K.: Στην επαρχία δεν είσαι απρόσωπος. Σε βλέπουν ως φίλο και οφείλεις και εσύ να είσαι πραγματικός φίλος.

P.N.G.: *Υπήρξε ποτέ κάποια απαίτηση που δεν μπορέσατε να καλύψετε;*
N.K.: Ειδικά σε εποχές εορτών οι απαιτήσεις "τρέχουν", οι εταιρίες πιέζονται και τελικά πρέπει να τρέξεις και εσύ για να καλύψεις ό,τι μπορείς. Σε γενικές γραμμές, πάντως, οι εταιρίες βοηθούν και εξάλλου η απόσταση από την Αθήνα δεν είναι και τόσο μεγάλη.

P.N.G.: *Κατά τη διάρκεια του Μουντιάλ αυξήθηκαν οι πωλήσεις των football games. Από το Μουντομπάσκετ, τι περιμένετε;*
N.K.: Αν και έχουμε πολύ καλό μπάσκετ σε εθνικό επίπεδο, το ποδόσφαιρο έχει τον πρώτο λόγο. Αν βγει καμιά έκπληξη, ένα τέλειο μπάσκετ, τότε θα πουλήσει. Ομως, κακά τα ψέματα, το μπάσκετ δεν πουλάει.

P.N.G.: *Πόσο καλοκαιρινές μπορεί να είναι οι κονσόλες;*
N.K.: Αφού ο κόσμος φεύγει και πηγαίνει στη θάλασσα, δεν είναι τόσο καλοκαιρινές. Ακόμη και λόγω Μουντιάλ και άλλων τέτοιων περιστάσεων το καλοκαίρι η αγορά πέφτει σε αντίθεση με το χειμώνα.

-P.N.G.: *Θα δώσετε μία καλοκαιρινή ευχή για όσους έφυγαν ή θα φύγουν για διακοπές;*
-N.K.: Καλά μπάνια και με το καλό να επιστρέψουν.

TOTAL NBA 98

TOTAL NBA '98: Με το τριτο παιχνιδι της γνωστης πετυχημενης σειρας, η Sony προσπαθει να διατηρησει τα κεκτημενα. Ποσα ομως παιχνιδια μπασκετ μπορει να απορροφησει ακομη η αγορα του PlayStation;

Του Γιάκου Τσιμπίδη

Ποιος το ξέρει...

Ενα καινούριο παιχνίδι μπάσκετ, στους χαλεπούς καιρούς που ζούμε, σίγουρα δεν αποτελεί κοινοτοπία. Οταν όμως κάνουμε λόγο για τη σειρά Total NBA, το "ανφάν-γκατέ" δηλαδή (άτσα το γαλλικό!) των παιχνιδιών καλαθοσφαίρισης, τότε, ε, ας πάει το παλιάμπελο, αξίζει να ασχοληθούμε ευρύτερα με το εν λόγω παιχνιδάκι.



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Sony
Διάθεση: Sony Hellas









Κάπως έτσι φτιάχνονται οι μεγάλοι παίκτες.

Λοιπον, ας θεσουμε τα εξης βασικα ερωτηματα...

"Ω, μεγάλε δρυίδη του προγραμματισμού και των παιχνιδιών, τι πρέπει να περιμένουμε από τη νέα προγραμματιστική προσπάθεια της Sony;"

"Παιδιά μου, έχετε κάθε δικαίωμα να αναζητάτε καλή ποιότητα γραφικών, σωστό gameplay που να ικανοποιεί και τον πλέον απαιτητικό και, σε τελική ανάλυση, εφόσον τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς χαρακτηρίστηκαν τα κορυφαία του είδους, γυρέψτε και διεκδικήστε το καλύτερο."

"Αφέντη των γήινων και των πετούμενων, εσύ που όλα τα διαφεντεύεις και τα οραματίζεσαι, πες μας: το Total NBA '98 αξίζει τα λεφτά του και τον ντόρο

Ο Seikaly ξεχνά για λίγο την επιθυμία του Παναθηναϊκού να τον φέρει στην Ελλάδα και προσπαθεί να σκοράρει με μία ραβέρσα.



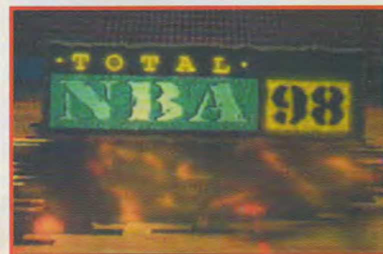

Πρόκειται σίγουρα για φάουλ, αλλά θα το σφυρίξει η γκρίζα θέληση;



ΑΥΤΑ ΕΙΝΑΙ REPLAYS



Το TOTAL NBA 98 έχει τα καλύτερα replays από όλα τα παιχνιδάκια μπάσκετ. Οχι μόνο σας επιτρέπει να δείτε σε επανάληψη ένα αρκετά μεγάλο διάστημα του αγώνα, αλλά και να ελέγξετε πλήρως την κάμερα του replay, ώστε να παρατηρήσετε όλες τις κρυφές λεπτομέρειες που δεν γίνονται εύκολα αντιληπτές στη ροή του παιχνιδιού. Μάλιστα, κατά τη διάρκεια της παρουσίασης του replay, το παιχνίδι εξομοιώνει με όμορφο τρόπο την παραμόρφωση της εικόνας του video όταν γυρίζει με ταχύτητα πίσω την κασέτα.

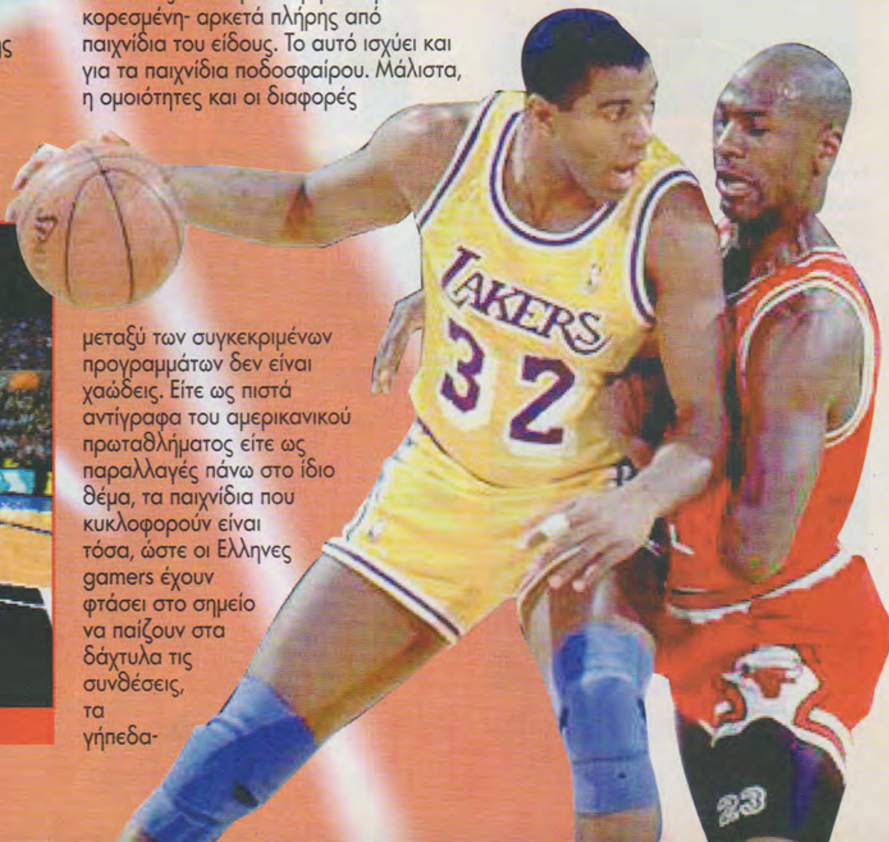


"Εχει όλα τα εφόδια για να ξεχωρίσει."

που γίνεται γύρω από το όνομά του;"
"Παιδιά μου (δις), πιστεύω πως ναι."
"Πες μας, μεγάλε κριτή παιχνιδιών για PlayStation, κρύβει άσσους στο μανίκι του το παιχνίδι; Εχει νέα κόλπα να παρουσιάσει;"
"Ναι."
"Εχει όλα τα γήπεδα, όλα τα rosters και όλες τις γενικά γνωστές επιλογές;"
"Ναι."
"Εχει κι όλους τους καινούριους κανονισμούς, συμπεριλαμβανομένης της 'no charge' περιοχής μέσα στη ρακέτα;"
"Ναι."
"Εχει και draft;"
"Εχει."
"Εχει και παίκτες με μαλλί 'άφρο';"
"Εχει."
"Εχει και Jordan;"
"Μην το παρακάνετε..."

ΠΑΡΑΣΥΝΙΘΗΜΑ

Λοιπόν, αρκετά με τους χρησμούς. Εφτασε, νομίζω, η κατάλληλη στιγμή να αναφερθούμε στο παιχνίδι διεξοδικότερα. Το Total NBA '98 είναι αυτό που δηλώνει το όνομά του: Ενας εξομοιωτής μπάσκετ. Ως τέτοιος δεν έχει καμία, μα καμία πρωτοτυπία να εισαγάγει στο χώρο του PlayStation. Η γνώμη μάλιστα του υπογράφοντος είναι ότι η αγορά της αγαπημένης μας κονσόλας είναι -για να μην πούμε κορεσμένη- αρκετά πλήρης από παιχνίδια του είδους. Το αυτό ισχύει και για τα παιχνίδια ποδοσφαίρου. Μάλιστα, η ομοιότητες και οι διαφορές μεταξύ των συγκεκριμένων προγραμμάτων δεν είναι χαώδεις. Είτε ως πιστά αντίγραφα του αμερικανικού πρωταθλήματος είτε ως παραλλαγές πάνω στο ίδιο θέμα, τα παιχνίδια που κυκλοφορούν είναι τόσα, ώστε οι Ελληνες gamers έχουν φτάσει στο σημείο να παίζουν στα δάχτυλα τις συνδέσεις, τα γήπεδα-




Αλλη μια μονομαχία στον αέρα.

ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟΥΣ ΑΙΘΕΡΕΣ









Ενα Προβλημα Γενικοτερο

Βεβαίως, το κακό δεν περιορίζεται μόνο στα παιχνίδια μπάσκετ και ποδοσφαίρου. Οι προγραμματιστές μυρίζονται "ψητό" και βαράνε στο ψαχνό. Εχουμε στην κυριολεξία κατακλυστεί από δεκάδες beat'em up, shoot'em up και driving games. Κάποια είναι εξαιρετικά, κάποια άλλα υποδεέστερα. Το θέμα βρίσκεται αλλού. Δεν μπορεί να έχει στερέψει η δημιουργική φαντασία των εταιριών. Εμείς οι παλιότεροι gamers, που ζήσαμε τα "πέτρινα χρόνια" των Spectrum και των Amstrad, έχουμε να καταθέσουμε τη μαρτυρία μιας εποχής πολύ πλουσιότερης σε έμπνευση και δημιουργία.

Η Πρωτη Εντυπωση Ειναι Αυτη Που Μενει

Εντάξει, enough is enough, που λένε και οι... Κινέζοι. Για να μη με κυνηγήσουν





Ο αμυντικός του Orlando σε ρόλο Φασούλα ρίχνει μια μεγαλοπρεπή τάπα.

οι τύποι από τη Sony, έχω να σας πω ότι παρά την έλλειψη πρωτοτυπίας μέσα σε μία απαιτητική αγορά που δεν ξαφνιάζεται εύκολα, το Total NBA '98 έχει όλα τα εφόδια για να ξεχωρίσει. Στην τελική, πρόκειται για ένα καλό και προσεγμένο παιχνίδι, ικανό (και εμείς, κύριοι, δεν γλείφουμε κανέναν!) να χτυπήσει την πρωτιά στα παιχνίδια μπάσκετ για το PlayStation. Λοιπόν, νιώθετε έτοιμοι; Φορέστε τα "Snickers" σας και... μπούκα στο γήπεδο για το τζάμπολ!

5 Αυτοι, 5 και Εμεις

Το παιχνίδι ξεκινά με τη γνωστή και δοκιμασμένη στην κονσόλα μας συνταγή ενός "δυνατού" εισαγωγικού βίντεο υπό τους ήχους της απαραίτητης μαύρης μουσικής. Σκηνές με μπασίματα, lay-up, εντυπωσιακά καρφώματα και θανατηφόρες σταυρωτές ντρίπλες από τους κορυφαίους άσσους του NBA διανθίζουν την εισαγωγή. Στη συνέχεια,

έδρες, τη δυναμικότητα και τα κουσούρια των περισσότερων επαγγελματικών ομάδων. (Εδώ προδίδεται και η συνηθισμένη αρτηριοσκλήρωση των προγραμματιστών στο να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι πλησιέστερο στα ευρωπαϊκά πρότυπα και τις ομάδες.)



Η κατάκτηση του rebound απαιτεί προσπάθεια και ιδρώτα.



Ο πιο ατομιστής playmaker του NBA κατεβάζει την μπάλα.


Full Court Camera: Αποψη όλου του γηπέδου με μικρούς σε μέγεθος παίκτες.


End Camera: Πίσω από τη μπασκέτα, όπως στο Slam 'n' Jam.


Isometric: Στο στυλ των NBA Live για τις 16-bit κονσόλες.

επιλέγετε το είδος (επίδειξη, πρωτάθλημα ή play off) που σας ενδιαφέρει, καθώς και το επίπεδο δυσκολίας. Οι ικανότητές σας κυμαίνονται από αυτές του αρχάριου έως και τις ανάλογες ενός πραγματικού all-star παίκτη. Μπορείτε να επιλέξετε οιαδήποτε από τις ομάδες του επαγγελματικού πρωταθλήματος των Αμερικανών σάς κάνει κέφι και να την οδηγήσετε από την αφάνεια στην κορυφή. (Επειδή το παιχνίδι σέβεται τον εαυτό του, στην αρχή τουλάχιστον, μέχρι να εξοικειωθείτε με το άθλημα ο αντίπαλος θα σας κλείνει με άνεση το σπίτι.)

Σ' Ωραιος!

Βεβαίως προσφέρεται και η επιλογή να δημιουργήσετε τον παίκτη της αρεσκείας σας, με ένα ομολογουμένως αρκετά χαριτωμένο σύστημα, εύκολο στη χρήση και απολαυστικό στο αποτέλεσμα. Μπορείτε να "δώσετε πνοή" σε αθλητές διαφορετικού ύψους, κιλών, με μαλλιά μαύρα, κόκκινα, ξανθά έως και άφρο(!), διοπτροφόρους ή κορδελάκηδες, χοντρούς και κοκαλιάρηδες, θεούς του μπάσκετ ή ρούχλες πραγματικούς. Και φυσικά, μεταγράφετε, αποδεσμεύετε όποιους επιθυμείτε και γενικά διαμορφώνετε τη σύνθεση όπως γουστάρετε. Το νέο όμως στοιχείο του παιχνιδιού είναι η επιλογή να συμμετέχει η ομάδα σας στη διαδικασία των "draft". Η ομάδα σας (franchise όπως την αποκαλούν οι Αμερικανοί), ανάλογα με την ισχύ και τη δυναμικότητα που παρουσιάζει, μπαίνει στη διαδικασία "μοιρασιάς" των αθλητών από την αρχή, χωρίς τη δική σας παρεμβολή σύμφωνα με τους κανόνες που ισχύουν σε ένα τυπικό draft της National Basketball Association. Δοκιμάστε το. Το αποτέλεσμα είναι εκπληκτικό, καθώς αλλάζει με αυτό τον τρόπο όλη η εικόνα του πρωταθλήματος και, όπως το δυναμικό των ομάδων διαμορφώνεται εκ νέου, τονώνεται ανάλογα και το ενδιαφέρον του παίκτη. Αφού εντέλει ξεμπερδέψετε με το καλό με την εισαγωγική διαδικασία, φτάνει και η ώρα του αγωνιστικού μέρους.

Σαν Να Ησαστε Εκει

Ως οπτικό θέαμα το παιχνίδι δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από έναν κανονικό αγώνα μπάσκετ. Με τις έξι διαφορετικές γωνίες λήψης που προσφέρονται (αν και η action camera δεν στέκεται κατά την προσωπική μου άποψη στο ύψος αυτής των προηγούμενων εκδόσεων), μπορείτε να παρακολουθήσετε τους περισσότερους από 350 παίκτες να τρέχουν, να αγωνίζονται, να μουγκρίζουν και να δίνουν τις δικές τους μάχες στην στρατόσφαιρα. Οι Barkley, O'Neal, Kemp, Hill, όλοι οι αστέρες είναι παρόντες (πλην ενός - ξέρετε ποιον εννοώ) και όπως ισχυρίζονται οι προγραμματιστές έχουν αποδοθεί στον καθένα οι πραγματικές ικανότητές του. Αυτό σημαίνει, φέρ' ειπείν, ότι ο Gary Payton των Seattle Sonics παίζει καταπληκτική άμυνα, ότι ο Denis Rodman δεσπόζει στα ριμπάουντ ή ακόμη ότι ο John Stockton είναι ο μετρ των assists. Η τεχνική motion capture αυτήν τη φορά δεν έχει σχεδιαστεί πάνω στις κινήσεις ενός μόνο παίκτη αλλά περισσότερων, γεγονός που προσδίδει στο παιχνίδι μια γουστόζικη οπτική ποικιλία. Στη σχεδίαση των παικτών έχει τηρηθεί επίσης μία νέα τεχνική που ονομάζεται "skinning" με στόχο απαλότερες γραμμές και ομαλότερη κίνηση. Οι αθλητές μοιάζουν εξαιρετικά με το πρωτότυπο, ενώ και η μείξη με εκείνους που εσείς δημιουργείτε από το menu σχεδίασης δεν επηρεάζει ούτε στο ελάχιστο την όψη και το ρεαλισμό του θεάματος. Επίσης, έχει κατά πολύ, σε σύγκριση με τα δύο προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, αυξηθεί ο





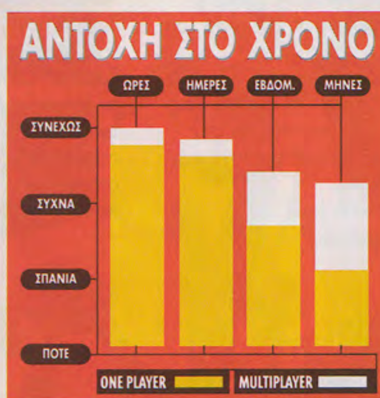


Σίγουρα αυτά τα παλικάρια του Seattle ξέρουν να καρφώνουν.

αριθμός των animations όπως άλλωστε και ο αριθμός των καρφωμάτων.

In Your Face, Man!

Για την ακρίβεια ο αριθμός των δυνατών διαφορετικών καρφωμάτων ανέρχεται σε 30! Μάλιστα, σύμφωνα με την κατασκευάστρια εταιρία, κάθε αθλητής καρφώνει ανάλογα με τις πραγματικές δυνατότητές του και τον τύπο του σώματός του, έχετε δε τη δυνατότητα να επιλέγετε τον τύπο του καρφώματος που επιθυμείτε ενόσω βρίσκεστε στον αέρα. (Κάτι ανάλογο δηλαδή με το σύστημα του NBA Live '98.) Εμείς με τη σειρά μας, πάντως, "φτιάξαμε" ένα πολύ funky, κοντούλη και αδυνατούλη μαυρούκο, ο οποίος δεν μπορούσε να βάλει σουτ με τίποτε, αλλά μας πέταξε τα μάτια έξω με τα καρφώματα που έκανε παρά το ύψος του. Ισως να έφταιγε το ΤΡΟ-ΜΕ-ΡΟ "άφρο" μαλλί του!



Harlem Globetrotters

Στα πρόσθετα χαρακτηριστικά του Total NBA 98 αξίζει να συμπεριλάβουμε τη δυνατότητα για chill-άτες προσποιήσεις, no-look πάσες, τα fade-away σουτ, τα leaners, runners και hook shots, YEAH, MAN, DOSTA OLA!!! Εντάξει, εντάξει, η αλήθεια είναι ότι το παιχνίδι προσφέρει μεγάλη ποικιλία στην εκδήλωση των επιθετικών προσπαθειών σας. Εμείς πάντως διασκεδάσαμε αρκετά με το leaner, το άλμα προς τα εμπρός δηλαδή, αφήνοντας την μπάλα την τελευταία στιγμή και αποφεύγοντας την τάπα του κτήνους που βρισκόταν στο κατόπι μας. Πάντως, το να σκοράρετε με σουτ δεν είναι εύκολη υπόθεση. Να μια καλή αφορμή για να θέσουμε το εξής ερώτημα:

Αληθεια, Ποσα Πληκτρα Χρειαζονται για να Κανουμε τη Δουλεια Μας;

Ενα πράγμα που ποτέ δεν κατάλαβα στη σειρά των Total NBA είναι το εξής: Γιατί, φίλοι προγραμματιστές, χρειαζόμαστε άλλο πλήκτρο για να πηδάμε στην άμυνα και άλλο πλήκτρο για την επίθεση; Ποιο άρρωστο μυαλό είναι υπεύθυνο για αυτήν τη δαχτυλο-μπλεξιματική παρωδία; Δεν σας έχουν μιλήσει για το μεγαλείο της απλότητας; Ενα το κρατούμενο. Πάντα επίσης είχα την εντύπωση ότι η όλη κίνηση των παικτών στο σουτ γινόταν σε ριπλέι. Φυσικά, αν αυτό ισχύει, εξυπηρετεί μια συγκεκριμένη λογική των κατασκευαστών και από αυτήν την οπτική γωνία δικαίωμά τους. Στο Total '98, πάντως, η εκτέλεση δείχνει πιο γρήγορη, αν και πάλι δεν βρίσκεται σε αντιστοιχία με τις υπόλοιπες κινήσεις των παικτών μέσα στο παιχνίδι. Εξακολουθώ όμως να έχω την αίσθηση ότι το ωραιότερο "στιλάκι" στο σουτ το συναντάμε στο NBA Live 98.
Ενα άλλο στοιχείο που μάλλον θίγει το gameplay έχει να κάνει με το ποσοστό συμμετοχής του παίκτη στο παιχνίδι. Κάπου, ειδικά στα πρώτα βήματα, η δράση μοιάζει να σας ξεπερνάει: Οι αθλητές παίζουν άμυνα μόνοι τους (αυτό είναι καλό γιατί δεν τρέχουν πέρα δώθε σαν ζαλισμένα κοτόπουλα) και συχνά κάνουν και φάουλ που δεν τα παίρνετε χαμπάρι, ειδικά με την ύπαρξη της "no touch zone", του νέου κανονισμού δηλαδή που απαγορεύει οποιαδήποτε επαφή με τον επιτιθέμενο



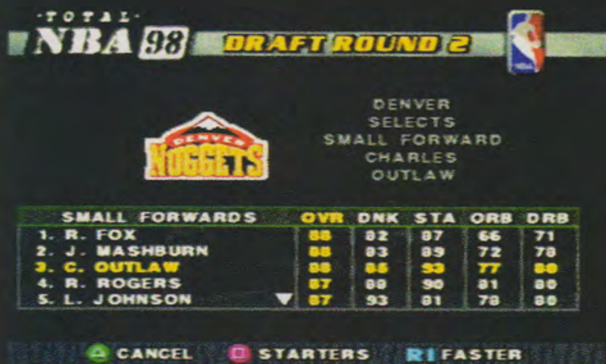
Ο Chris Webber ταπεινώνει τον ύψους 2.21μ. Rik Smits και καρφώνει μπροστά του.



Ο Rex Chapman ετοιμάζεται να εκτελέσει με άψογο στιλ άλλη μια βολή.



Ο τύπος είναι πολύ 70's και καρφώνει ωραία. Πρώτος!



Αν νιώθετε την ανάγκη για αλλαγή, μη διστάσετε: Ρίχτε τους ένα draft και ησυχάστε.

παίκτη σε έναν συγκεκριμένο χώρο μέσα στη ρακέτα σας. Μερικές φορές, μάλιστα, δεν προλαβαίνετε να καταλάβετε το πώς σας κλέβει την μπάλα ο αντίπαλος, σε μια φαινομενικά ανώδυνη επαφή.

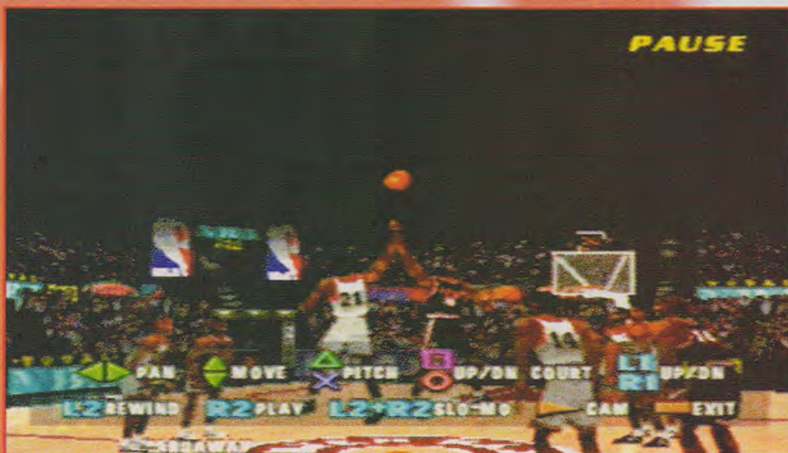
Ο,τι Πει ο Κοουτς!

Οι παίκτες είναι -όσοι μπορούν- αρτίστες, ζογκλέρ κανονικοί. Σταυρωτές ντρίπλες και reverse είναι στην ημερήσια διάταξη, αλλά -προς Θεού- μην τις επιχειρήσετε με τον σέντερ σας, καθώς ο κίνδυνος να ξεφτιλιστείτε ελλοχεύει. Αξίζουν συγχαρητήρια οι προγραμματιστές για αυτήν την ενδιαφέρουσα πινελιά ρεαλισμού. Εχει καταντήσει αηδία σε άλλα παιχνίδια μπάσκετ να κατεβάζεις μπάλα με το πεντάρι και να μην μπορεί να σου την κλέψει ο αντίπαλος. Ακόμη και μία απλή πάσα γίνεται επίφοβη, όταν την επιχειρήσει ο παίκτης που δεν έχει το κατάλληλο ability. Σε ό,τι αφορά πάντως την κυκλοφορία της μπάλας, το παιχνίδι κάνει χρήση του συστήματος που έχουμε συναντήσει στη σειρά των NBA Live, δηλαδή των εικονιδίων του joypad για την επιλογή του παίκτη-αποδέκτη της μπάλας. Εάν θέλετε, μπορείτε κατά τη διάρκεια της επίθεσης να ζητάτε από τους παίκτες της ομάδας να βοηθούν με σκριν ή ακόμη στην άμυνα να επιλέγετε απευθείας το κατάλληλο double-team πάνω στο αστέρι του αντιπάλου. Κι όταν με το καλό βρεθείτε κάτω από το αντίπαλο καλάθι, μη χαριστείτε σε κανέναν: Καρφώστε με μανία την μπάλα και δείξτε ποιος είναι το αφεντικό. Αν όμως αστοχήσετε, γρήγορα παλέψτε για το ριμπάουντ, απολαμβάνοντας τα φοβερά ηχητικά εφέ. Μια συμφωνία από μουγκρητά, αγκομαχητά, κραυγές και βαρβαρισμούς προσθέτουν στην ηχητική απόλαυση σας και σας δείχνουν ότι εκεί ψηλά στη στρατόσφαιρα τα κακά παιδιά δεν αστειεύονται. Εμπρός, λοιπόν, τι κάθεστε; Αρπάξτε το joypad και με παρέα το τρίτο παιχνίδι της σειράς Total NBA βάλτε τους όλους στα καλάθια. Το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν θα απογοητεύσει κανέναν κάτοχο PlayStation. Το αν μπορεί όμως να χαρακτηριστεί ως το κορυφαίο παιχνίδι μπάσκετ της κονσόλας, αυτό ανάγεται στη δική σας κρίση.





Ο Jerry Stackhouse είναι ένας από τους παίκτες που βοήθησαν στο motion capture του παιχνιδιού.



Ολα είναι έτοιμα για να ξεκινήσει ένα ακόμη ντέρμπι. Το κοινό συνοδεύει με τα τραγούδια και τις επευφημίες του.

2η γνώμη

Τα προηγούμενα Total NBA δεν μου άρεσαν ιδιαίτερα. Τα γραφικά τους ήταν ελαφρώς χειρότερα από αυτά των NBA Live και NBA In the Zone, ενώ η πολύ αργή εκτέλεση του σουτ κατέστρεφε τη ροή του gameplay. Στη φετινή έκδοση, όμως, η Sony κατέβαλε προσπάθειες να βελτιώσει τις ατέλειες του παιχνιδιού και να μας δώσει ένα εξαιρετικό παιχνίδι μπάσκετ. Η μοναδική σημαντική ατέλεια είναι ο ακόλουθος χειρισμός, που απαιτεί άλλο πλήκτρο για το άλμα στην επίθεση και άλλο για την αντίστοιχη κίνηση στην άμυνα. Αυτά όμως συνηθίζονται και μόλις τα ξεπεράσετε θα διαπιστώσετε ότι το Total NBA 98 είναι κατά πάσα πιθανότητα το καλύτερο μπάσκετ του PlayStation. Βέβαια, υπάρχει και η αντίθετη γνώμη, που εκφράζεται στο review του NBA Pro 98.

Σπύρος Παράσχης

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	7/10
ΗΧΟΣ	9/10
GAMEPLAY	7/10
ΑΝΤΟΧΗ	6/10

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 80%

Ανήκει στο club των κορυφαίων.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
NBA Pro 98
NBA Live 98

KOBE BRYANT IN

Εφτασε η στιγμη να αποκτησει το N64 ενα παιχνιδι μπασκετ αντaξιο των δυνατοτητων του.

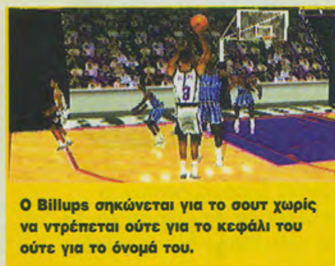
Του Αστέριου Κωστόπουλου

Πάμε για το τζάμπολ!

Εκείνοι που δεν ασχολούνται με το NBA και γνωρίζουν τον Kobe Bryant ίσως είναι πολύ λίγοι στη χώρα μας. Οσοι όμως έχουν N64 και μετανιώνουν για την αγορά του συγκεκριμένου παιχνιδιού τείνουν στο ελάχιστο. Πρόκειται για τον τρίτο τίτλο παιχνιδιού μπάσκετ που κυκλοφορεί για τη συγκεκριμένη κονσόλα, ενδέχεται δε να "σβήσει" από το μυαλό σας ό,τι σχετικό προηγήθηκε...

Καταρχήν, για όσους δεν τον ξέρετε, ο κύριος Kobe Bryant είναι ένας δεκαεννιάχρονος παίκτης των Los Angeles Lakers και θεωρείται από πολλούς στην Αμερική ως ο πιθανότερος διάδοχος του βασιλιά του αθλήματος, Μάικλ Τζόρνταν. Το παιχνίδι, λοιπόν, έχει δημιουργηθεί με βάση τις κινήσεις αυτού του ταλαντούχου νέου!

Ακόμα και αν δεν σας αρέσει το


Ο Billups σηκώνεται για το σουτ χωρίς να ντρέπεται ούτε για το κεφάλι του ούτε για το όνομά του.



Σίγουρα μία από τις κάμερες του NBA Courtside θα σας ικανοποιήσει.

Μισο λεπτο, κυριε Πιτσιλκα...

Βεβαίως, αυτός ο διαιτητής δεν "σφυρίζει" στο NBA (μη μου πείτε ότι ξέρετε έστω και έναν από τους εκεί διαιτητές), όμως καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού οι διαιτητές είναι το τελευταίο πράγμα που θα σας απασχολήσει. Το πρώτο που έχετε να κάνετε είναι να





PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: KONAMI


Single Player


Multiplayer


Cartridge


Controller Pack


Rumble Pack



Πρέπει να γνωρίζετε ότι το Seattle, εκτός από τη μουσική "γκραντζ", έχει και πολύ καλό μπάσκετ. Χρειάζεται την προσοχή σας, ειδικότερα αν βρεθείτε αντιμέτωποι.

NBA COURTSIDE

αποφασίσετε πόσοι θα παίξετε. Υπάρχει η δυνατότητα παιχνιδιού για έναν έως και τέσσερις παίκτες, ενώ η όποια συμμαχία είναι επίσης εφικτή. Μπορείτε δηλαδή να παίζετε όλοι στην ίδια ομάδα ή ένας εναντίον τριών ή δύο εναντίον δύο κ.λπ. Στη συνέχεια επιλέγετε αν θα παίξετε οργανωμένα και με το συστηματάκι σας ή όπου σας βγάλει η τύχη. Ναι, καλά διαβάσατε, υπάρχει μια λίστα στο αρχικό menu με διάφορα συστήματα. Μάλιστα, αν δεν έχετε και μεγάλη σχέση με το άθλημα, μπορείτε να μάθετε ό,τι θέλατε και ντρεπόσαστε να ρωτήσετε, αφού υπάρχουν αρκετές πληροφορίες για το καθένα από αυτά.
Εάν πάλι ανήκετε στους πλέον "απαιτητικούς" και δεν σας ικανοποιούν κάποιοι παίκτες ή ακόμη και οι διαθέσιμες ομάδες, μπορείτε να αλλάξετε ό,τι ακριβώς σας ενοχλεί. Πιο συγκεκριμένα, ενώ υπάρχουν οι 29 ομάδες του NBA, εσείς μπορείτε να σχηματίσετε μια δική σας, καινούρια. Αν πάλι θέλετε να αλλάξετε έναν ή περισσότερους παίκτες, και αυτό γίνεται.
Ετσι φθάνετε στην επιλογή διοργάνωσης, όπου έχετε τη δυνατότητα να παίξετε μια σαιζόν (ένα ολόκληρο πρωτάθλημα, προετοιμασία, φιλικά) ακόμη και play-off.
Τελειώνοντας με τα προκαταρκτικά, μπορείτε να αλλάξετε ό,τι σας ενοχλεί, ακόμη και τους κανόνες. Για παράδειγμα, έχετε τη δυνατότητα να παίξετε χωρίς να μετρά ο χρόνος της επίθεσης.

άθλημα, θα απολαύσετε το παιχνίδι.

Πεταει η Ομαδα;

Ολα είναι έτοιμα για να αρχίσει το παιχνίδι. Οι δύο ομάδες στήνονται για το τζάμπολ. Ομως, δεν μπορεί να παίζετε ένα παιχνίδι και να περάσει απαρατήρητο. Για το λόγο αυτόν τα τηλεοπτικά συνεργεία έχουν κατακλύσει το γήπεδο. Το κοινό σας που θέλει να παρακολουθήσει το παιχνίδι από την



Ο καλός ο play-maker στο Kobe Bryant φαίνεται. Δεν συμφωνείτε;


Από την πιο κοντινή κάμερα καμία λεπτομέρεια δεν μπορεί να ξεφύγει.



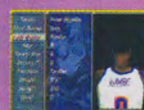
Ο Chris Webber των Washington Wizards εν δράσει.

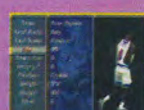

Οι Αμερικανοί το λένε "tip off", εμείς "τζάμπολ". Είναι το ίδιο και το αυτό.

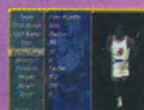
Ο ΦΡΑΝΚΕΝΣΤΑΪΝ ΤΟΥ ΜΠΑΣΚΕΤ

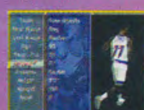
ΟΠΩΣ ΕΙΠΑΜΕ, ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ ΜΠΑΣΚΕΤ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΑΝΘΡΩΠΩΝ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΕΥΚΟΛΗ. ΝΑ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ:


ΔΩΣΤΕ ΤΟΥ ΕΝΑ ΟΝΟΜΑΤΑΚΙ ΤΗΣ ΑΡΕΣΚΕΙΑΣ ΣΑΣ ΚΑΙ, ΠΡΟΣ ΘΕΟΥ, ΜΗΝ ΑΡΧΙΣΕΤΕ ΝΑ ΤΟΥ ΠΑΙΡΝΕΤΕ ΚΑΙ ΛΑΜΠΑΔΕΣ ΚΑΘΕ ΠΑΣΧΑ.


ΤΟ ΕΠΙΘΕΤΟ, ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ ΤΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ, ΘΑ ΜΠΕΙ ΑΥΤΟΜΑΤΩΣ ΜΟΛΙΣ ΤΟ ΓΡΑΨΕΤΕ ΣΤΗ ΦΑΝΕΛΑ. ΠΑΛΙΕΣ, ΚΑΛΕΣ ΕΠΟΧΕΣ ΜΕ ΤΑ ΣΙΔΕΡΟΤΥΠΑ.


ΤΟ ΟΡΙΟ ΗΛΙΚΙΑΣ ΕΙΝΑΙ 99 ΕΤΩΝ. ΑΠΟ ΕΚΕΙ ΚΑΙ ΠΕΡΑ ΘΑ ΕΠΡΕΠΕ ΝΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΙ ΣΥΝΤΑΞΙΟΔΟΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ. ΕΣΕΙΣ ΠΡΟΤΙΜΗΣΤΕ ΚΑΤΙ ΛΟΓΙΚΟ.


ΕΔΩ Η ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΣΑΣ ΣΤΟ ΜΠΑΣΚΕΤ ΔΕΝ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΞΕΠΕΡΝΑ ΤΑ 20 ΧΡΟΝΙΑ. ΤΙ ΤΡΑΒΑΜΕ ΚΑΙ ΕΜΕΙΣ ΟΙ ΜΠΑΣΚΕΤΜΠΟΛΙΣΤΕΣ.

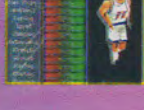

ΣΕΙΡΑ ΕΧΕΙ ΤΟ ΝΟΥΜΕΡΟ ΣΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ. ΑΝ ΕΙΣΤΕ ΠΡΟΛΗΠΤΙΚΟΙ, ΠΡΟΣΕΞΤΕ ΙΔΙΑΙΤΕΡΩΣ ΣΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΑΥΤΟ.

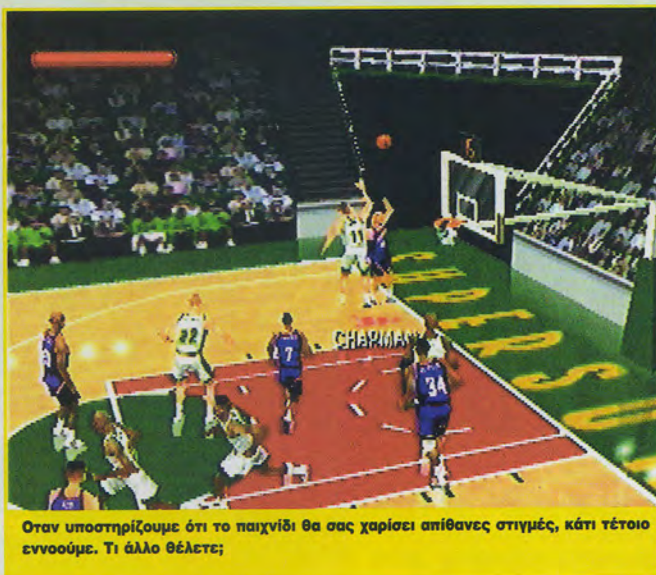

ΕΔΩ ΕΠΙΛΕΓΕΤΕ ΤΗ ΘΕΣΗ ΟΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΕΙΤΕ ΝΑ ΑΓΩΝΙΣΤΕΙ Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΠΟΥ ΟΛΟΙ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ.


ΚΑΙ ΕΔΩ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΣΗΜΕΙΟ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΕΙ ΣΟΒΑΡΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΝΗΦΑΛΙΟΤΗΤΑ ΠΑΝΩ ΑΠ' ΟΛΑ. ΔΩΣΤΕ ΤΟ ΥΨΟΣ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΕΙΤΕ.


ΜΕ ΤΟ ΒΑΡΟΣ ΘΑ ΔΥΣΚΟΛΕΥΤΕΙΤΕ ΙΣΩΣ, ΑΦΟΥ Η ΜΟΝΑΔΑ ΜΕΤΡΗΣΗΣ ΕΙΝΑΙ ΤΑ POUNDS (ΟΠΩΣ ΑΜΕΡΙΚΗ)!


ΔΙΑΛΕΞΤΕ ΚΕΦΑΛΙ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΑ 20 ΠΟΥ ΔΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ. ΑΝ ΑΝΤΕΞΕΤΕ ΑΠΟ ΤΑ ΓΕΛΙΑ ΠΑΝΤΑ.


ΤΕΛΟΣ, ΚΑΘΟΡΙΣΤΕ ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ "ΝΕΟΓΕΝΝΗΤΟΥ". ΜΕ ΡΕΓΟΥΛΑ...


Οταν υποστηρίζουμε ότι το παιχνίδι θα σας χαρίσει απίθανες στιγμές, κάτι τέτοιο εννοούμε. Τι άλλο θέλετε;


Το παιχνίδι είναι εγκεκριμένο από τους ιθύνοντες του NBA. Λεπτομέρειες όπως αυτή δεν θα μπορούσαν να λείπουν.


Προτείνουμε να γεμίσετε την αντίπαλη ομάδα με όλα τα ονόματα που μισείτε. Η ευχαρίστηση από τη νίκη θα είναι διπλάσια.

τηλεόραση θα μείνει σίγουρα ικανοποιημένο, αφού γύρω σας υπάρχουν επτά διαφορετικές κάμερες. Διαλέξτε εκείνη που σας αρέσει και συνεχίστε. Οι παίκτες ανταποκρίνονται πολύ γρήγορα και γενικά ο χειρισμός είναι πολύ απλός. Υπάρχουν ειδικές κινήσεις κάθε παίκτη, οι οποίες θα κρατήσουν την προσφορά θεάματος σε υψηλά επίπεδα. Οσα βλέπετε να κάνουν οι "μεγάλοι" μπασκετμπολίστες μπορείτε τώρα να τα πραγματοποιήσετε και εσείς: τάπες, καρφώματα, ασίστ κ.λπ.


Χαρά στο κουράγιο του κόσμου που πάντα γεμίζει τα γήπεδα για να θωρεί την αρχοντιά σας.

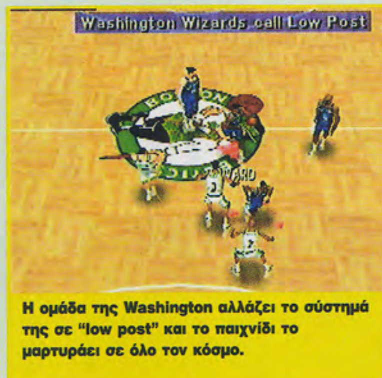


Η είσοδος των Καναδών στο NBA δεν αναστάτωσε καμία σοβαρή ομάδα του πρωταθλήματος.

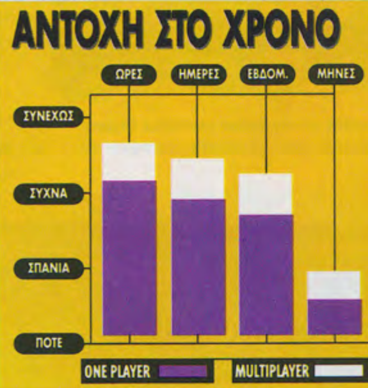
Τοσο Καλο;

Εμείς σας το είπαμε. Καλό θα ήταν να το αποκτήσετε, ειδικότερα αν ανήκετε στους λάτρεις του συγκεκριμένου αθλήματος. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι στερείται ατελειών. Η πρώτη από αυτές (και ίσως εκείνη με την

Η υπογραφή του Kobe δεν είναι τυχαία.



Η ομάδα της Washington αλλάζει το σύστημά της σε "low post" και το παιχνίδι το μαρτυράει σε όλο τον κόσμο.




Φανταστείτε τι όμορφα θα ήταν αν μία ομάδα, λόγω του καλού μπάσκετ που ξέρουμε, πρόσφερε δισ. προκειμένου να μη μας χάσει... Ξύπνα, πρέπει να γράψεις.

ΘΡΙΛΕΡ

ΑΝΑΛΟΓΙΖΟΜΕΝΟΙ ΟΤΙ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΥΝΑΝΤΑΤΕ ΚΑΤΙ ΤΕΤΟΙΑ ΠΡΟΣΩΠΑ, ΕΙΝΑΙ ΔΥΣΚΟΛΟ ΝΑ ΔΙΑΤΗΡΗΣΕΤΕ ΤΗ ΣΟΒΑΡΟΤΗΤΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΝΑ ΜΗΝ ΞΕΣΠΑΣΕΤΕ ΣΕ ΓΕΛΙΑ. ΤΙ ΛΕΤΕ, ΘΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΝΑ ΤΟΥΣ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΤΕ;





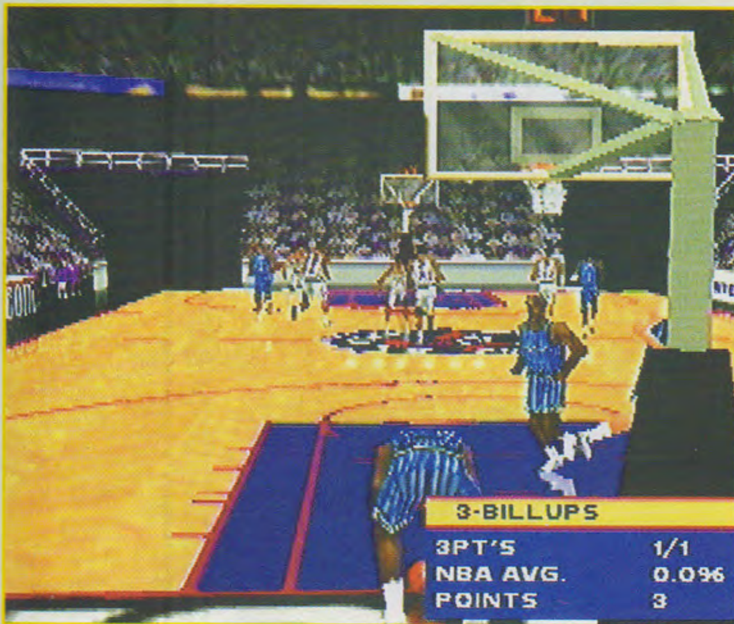










ελάχιστη σημασία) αφορά στο ότι οι πραγματικοί παίκτες του NBA θα μπορούσαν να κάνουν ακόμη και μήνυση για δυσφήμιση στην εταιρία, αφού τα πρόσωπα το παιχνίδι είναι ό,τι δεν έχετε δει ούτε στο Nightmare Creatures ή στο Resident Evil. Ναι, κυρίες και κύριοι, οι "πρωταγωνιστές" του παιχνιδιού θα μπορούσαν να υπάρχουν ακόμη και σε παιχνίδι θρίλερ. Μιλάμε για την ασχήμια στο μεγαλύτερο βαθμό. Τα μεγάλα και άσχημα κεφάλια όμως φαντάζουν ως λεπτομέρεια, αφού η επόμενη ατέλεια μειώνει την όποια αίσθηση ρεαλισμού κατακόρυφα. Πρόκειται για το γεγονός ότι κατά τη διαδικασία δημιουργίας δικών σας παικτών οι δυνατότητές τους μπορούν να φτάσουν μέχρι και το τέλειο. Συνήθως, όμως, σε παρόμοια παιχνίδια για να αυξήσετε κάτι, αναγκάζεστε να κόψετε από κάπου αλλού. Για παράδειγμα, δεν μπορείτε να φτιάξετε έναν παίκτη άψογο και στα επιθετικά και τα αμυντικά καθήκοντά του. Θα πρέπει να κάνετε κάποιους συμβιβασμούς. Αντίθετα, σε αυτό εδώ το παιχνίδι όλες οι δυνατότητες μπορούν να φτάσουν στο 100% και το μόνο που δεν γίνεται είναι κάθε παίκτης να φορά μπλε στολή και κόκκινη μπέρτα που να γράφει Superman. Ισως να είναι καλό ως σκέψη, βλάπτει όμως σοβαρά το παιχνίδι. Σε γενικές γραμμές, πάντως, το Kobe Bryant in NBA Courtside είναι με διαφορά το καλύτερο παιχνίδι μπάσκετ του N64 και δεν θα πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας. Η συνέχεια αναμένεται συγκλονιστική.


Ισως να πρόκειται για τη χειρότερη κάμερα που υπάρχει παιχνίδι basket.



Κάτι τέτοιες στιγμές η αδρεναλίνη ανεβαίνει στο φουλ και μαζί και το ενδιαφέρον. Ασε που όλοι το είχαμε άχτι να καρφώσουμε με άνεση μια μέρα. Ορίστε, να μην έχετε και παράπονο.









Η καλή άμυνα είναι το ήμισυ του παντός. Προσπαθήστε να αποδώσετε και εκεί γιατί μπορεί να τα βρείτε σκούρα.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 85%

Το καλύτερο παιχνίδι μπασκετ στο N64.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
NBA Pro 98

WORLD LEAGUE

Παρ' οτι το Μουντιαλ τελειωνει, κι ενω σε λιγο αρχιζει το Μουντομπασκετ, εμεις σας παρουσιαζουμε ενα απο τα καλυτερα παιχνιδια ποδοσφαιρου για Saturn.

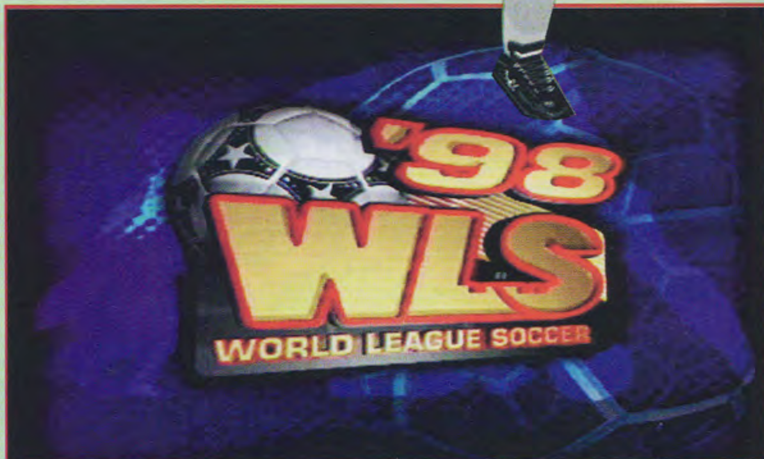
Του Γιώργου Κουρκουτά

Βίβα, Sega!

Μια σχετικά άγνωστη εταιρία παραγωγής video games ανέπτυσσε τα τελευταία δύο χρόνια ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου με σκοπό να γίνει το No1 στην κατηγορία του. Χαρακτηριστικό της πολύ καλής δουλειάς που έχει γίνει είναι το ότι και οι τρεις εκδόσεις του παιχνιδιού έχουν αναπτυχθεί από την αρχή από αυτόνομες προγραμματιστικές ομάδες. Η Silicon Dreams ήθελε και οι τρεις εκδόσεις του World League Soccer 98 να είναι στα ίδια επίπεδα - και μπορούμε να ισχυριστούμε ότι το κατάφερε και με το παραπάνω.
Στο Saturn, ο -μέχρι σήμερα- κυρίαρχος του παιχνιδιού είναι το World Wide Soccer 98 της Sega. Η EA, όσο και να προσπάθησε με το FIFA 98, δεν κατάφερε να ξεφύγει από τη μετριότητα και να επαναλάβει την επιτυχία της στις άλλες κονσόλες και τα PCs. Το WLS 98 στοχεύει κατευθείαν στην κορυφή - θα εξηγήσουμε στη συνέχεια το γιατί.


Η σύνθεση των μάγων της μπάλας.





Τεχνικα Χαρακτηριστικα

Υπάρχουν διαθέσιμες 185 ομάδες από όλο τον κόσμο. Ουσιαστικά οι επιλογές σας στο συγκεκριμένο τομέα είναι απεριόριστες, αφού μπορείτε να φτιάξετε τη δική σας ομάδα με τα χαρακτηριστικά που επιθυμείτε. Επίσης υπάρχουν 14 στάδια, 6 διαφορετικά είδη γηπέδων, διάφορες εναρκτήριες ώρες της ημέρας και φυσικά πολλαπλές κάμερες. Διαθέσιμες είναι οι ακόλουθες επιλογές σε ό,τι αφορά το αγωνιστικό κομμάτι του WLS 98:

Φιλικός αγώνας

Μπορείτε να κάνετε προθέρμανση και να εξασκηθείτε στις βασικές κινήσεις του παιχνιδιού.



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Silicon Dreams



Single Player
Multiplayer



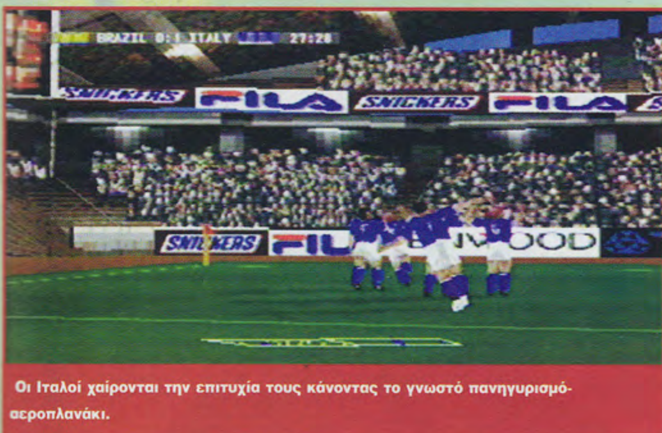
Η είσοδος των ομάδων στο γήπεδο.



Συναρπαστικές φάσεις μπροστά στην εστία της Βραζιλίας.

SOCCER 98

"Απολαύστε τα καταπληκτικά εφέ φωτισμού και καιρικών συνθηκών."



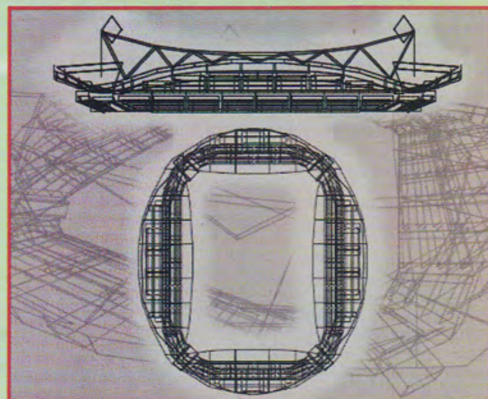
Οι Ιταλοί χαίρονται την επιτυχία τους κάνοντας το γνωστό πανηγυρισμό-αεροπλανάκι.

Αγώνας επίδειξης
Εσείς και άλλοι τρεις φίλοι σας μπορείτε να αναμετρηθείτε σε μονούς αγώνες, μέσα από τους οποίους θα ετοιμαστείτε για τα τουρνουά.

Τουρνουά Αγώνων
Τα πράγματα αρχίζουν να δυσκολεύουν, αφού θα αντιμετωπίσετε τις καλύτερες ομάδες - και τους καλύτερους φίλους σας!



Δεν λείπουν και τα στατιστικά στο ημίχρονο.


Ιδού ένα από τα προσχέδια στα οποία βασίστηκε η σχεδίαση των γηπέδων.

Αγώνες πρωταθλήματος
Δεν νομίζω ότι εδώ χρειάζονται άλλες εξηγήσεις εκτός του ότι σας περιμένουν τριάντα αγωνιστικές.

Arcade mode
Η γνωστή, αρκετά διασκεδαστική επιλογή, όπου γίνεται ένας σχετικός χαμός!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το επίπεδο των γραφικών του WLS 98 είναι πολύ υψηλό. Οπως προανέφερα, η Silicon Dreams ανέπτυσσε το WLS 98 για Saturn παράλληλα με τις άλλες εκδόσεις για δύο ολόκληρα χρόνια. Το αποτέλεσμα; Υψηλή ανάλυση οθόνης και προσεγμένα γραφικά με ελάχιστο pixelization, που δίνουν άλλη αίσθηση στο παιχνίδι. Τα γήπεδα, οι παίκτες, το χορτάρι φαίνονται πολύ ρεαλιστικά. Ισως υπάρξει μια μικρή ένσταση για τους παίκτες,


Η κατεύθυνση της μπάλας στις στημένες φάσεις δίνεται με το γνωστό βέλος.

ΟΙ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

?Το 1998 παρουσιάστηκαν άλλα δύο παιχνίδια ποδοσφαίρου στο Saturn. Η αρχή έγινε με το World Wide Soccer 98 και ακολούθησε η μετριότητα FIFA 98 RTWC.



Μέχρι την εμφάνιση του WLS 98 ήταν το καλύτερο παιχνίδι ποδοσφαίρου στο Saturn. Αν και έχει ομαλότατο frame rate, αρκετά καλά γραφικά και αποδεκτή τεχνητή νοημοσύνη, είναι μια κλάση κάτω από το WLS 98.



Εκτός από τα μεγάλα ονόματα της EA και της FIFA, κατά τα άλλα το συγκεκριμένο παιχνίδι αποδείχτηκε πολύ μικρό. Μέτριο gameplay, χαμηλό frame rate και χοντροκομμένα γραφικά είναι μερικά από τα χαρακτηριστικά του.



Αν δεν έχετε κάποιο παιχνίδι ποδοσφαίρου που να τελειώνει σε "98", δεν έχετε άλλη επιλογή από το WLS. Αν είστε λάτρεις των παιχνιδιών ποδοσφαίρου, μην το χάσετε για κανένα λόγο.



Εσείς τι λέτε; Πού θα καταλήξει η μπάλα;

που δείχνουν αρκετά πολυγωνικοί. Βέβαια η κίνησή τους είναι ομαλότατη, καθώς η ταχύτητα ξεπερνά τα 30 καρέ το δευτερόλεπτο.

Η έμφαση που έχει δοθεί στη λεπτομέρεια είναι εμφανής. Για παράδειγμα, το πλήθος κινείται ρυθμικά ανάλογα με τη ροή του αγώνα, οι επόπτες ακολουθούν τις φάσεις, οι σημαιούλες των κόρνερ ανεμίζουν, τα δίχτυα τινάζονται όταν μπαίνει γκολ, όταν υπάρχουν προβολείς δημιουργούνται ιριδισμοί ανάλογα με τις καιρικές συνθήκες(!) και άλλα πολλά που απλά εντυπωσιάζουν.

Σε ό,τι αφορά την ηχητική επένδυση του παιχνιδιού, δεν μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι έχει κάποια ξεχωριστά στοιχεία, απλά ακολουθεί την όλη καλή εικόνα του παιχνιδιού. Αξίζει να αναφέρουμε το σχολιασμό των Peter Brackley και Ray Wilkins, που σχεδόν πάντα ακολουθούν τις φάσεις και δεν επαναλαμβάνουν συχνά τις ίδιες φράσεις.





Gameplay

Αν νομίζετε ότι το WLS 98 έχει μόνο καλά γραφικά και τίποτε άλλο, θα πρέπει να αναθεωρήσετε τις απόψεις σας. Καταρχήν θα πρέπει να αναφέρουμε ότι κάθε παίκτης μπορεί ήδη από τις πρώτες ώρες ενασχόλησης με τον τίτλο να κάνει χρήση αρκετών χαρακτηριστικών του. Αυτό με κανένα τρόπο δεν σημαίνει ότι οι πιο έμπειροι παίκτες θα βαρεθούν εύκολα.

Υπάρχουν δεκάδες αγωνιστικές ενέργειες που μπορούν να εκτελεστούν άμεσα. Για παράδειγμα, μπορείτε να δώσετε μία κοντινή ή μακρινή πάσα και ταυτόχρονα να έχετε υπό τον έλεγχό σας τον παίκτη που έκανε αυτή την πάσα! Οι δυνατότητες ελέγχου της μπάλας φαίνονται απεριόριστες, αφού υπάρχει ακόμη και η δυνατότητα να βάζετε φάλτσο στα σουτ και τις πάσες σας.



Ολες οι προαναφερθείσες κινήσεις επηρεάζονται από τον αγωνιστικό χώρο και τις καιρικές συνθήκες, οι οποίες με τη σειρά τους επηρεάζουν τα αγωνιστικά συστήματά σας. Πιο συγκεκριμένα, ένα σκληρό γήπεδο κάνει την μπάλα να αναπηδά ευκολότερα, οπότε η ροή του αγώνα γίνεται πιο αργή και ένα σύστημα 4-4-2 είναι το καταλληλότερο. Αντίθετα, ένα μαλακό γήπεδο επιτρέπει το τεχνικό και γρήγορο παίξιμο, οπότε το 4-3-3 είναι προτιμότερο.

Είναι πράγματι απίστευτη η λεπτομέρεια που υπάρχει στο gameplay του WLS 98, αφού ακόμα και οι ώρες της ημέρας οπότε γίνεται ο αγώνας επηρεάζουν τη ροή του. Σε έναν μεσημεριανό αγώνα με ζέστη, οι παίκτες κουράζονται ευκολότερα και δεν αποδίδουν το ίδιο καλά στις τεχνικές ενέργειές τους σε σχέση με τους βραδινούς αγώνες.

Η τεχνητή νοημοσύνη του παιχνιδιού είναι επίσης εντυπωσιακή. Οι ομάδες που ελέγχονται από τη CPU προσαρμόζονται δυναμικά στις δυνατότητες της ομάδας σας αλλά και στις συνθήκες του αγώνα. Για παράδειγμα, εάν στο τέλος του δεετέρου ημιχρόνου ανοίξετε το σκορ, τότε η ομάδα CPU θα αντεπιτεθεί μαζικά για να ισοφαρίσει. Επίσης, οι τερματοφύλακες συνέχεια αναλύουν τον αγώνα και έχουν πάντα την καλύτερη δυνατή θέση. Τέλος, μπορείτε κι εσείς να αλλάξετε τα αγωνιστικά χαρακτηριστικά της ομάδας σας κατά τη διάρκεια του αγώνα σε πολλά επίπεδα (αγωνιστικό σύστημα, αλλαγές κ.ά.).

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Ο συνδυασμός καταπληκτικών γραφικών και κίνησης με τη μεγάλη λεπτομέρεια στο gameplay κάνουν το World League Soccer 98 το ρεαλιστικότερο παιχνίδι ποδοσφαίρου για Saturn. Αφήνει πολύ πίσω το FIFA 98 και κάνει το World Wide Soccer 98 να φαίνεται κακό αντίγραφο! Αν αποκτήσετε το World League Soccer 98, απλά θα έχετε στη συλλογή σας το καλύτερο παιχνίδι ποδοσφαίρου για Saturn.



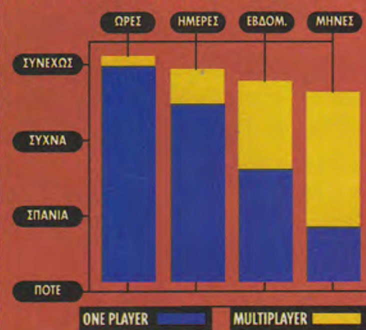
2η γνώμη

Το World League Soccer είναι μια περίεργη περίπτωση παιχνιδιού: είναι ίδιο σε όλα τα μηχανήματα που το έχω δει! Είτε σε PlayStation, είτε σε PC είτε και σε Saturn, το παιχνίδι αφήνει ακριβώς την ίδια εντύπωση. Και η εντύπωση αυτή είναι πολύ καλή.

Σπύρος Παράσχης

"Το καλύτερο παιχνίδι ποδοσφαίρου που έχει εμφανιστεί στο Saturn."

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

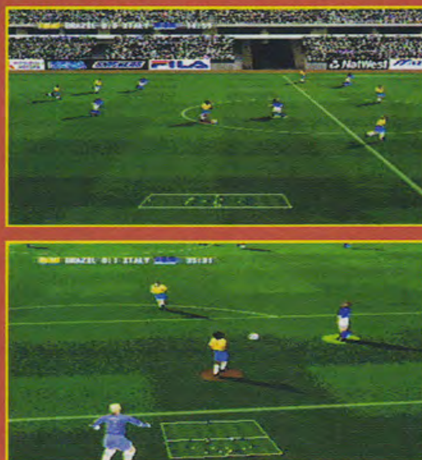


ΦΩΤΑ, ΚΑΜΕΡΑ, ΠΑΜΕ!

ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΛΑΥΣΕΤΕ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΕΚΦΑΝΣΕΙΣ ΤΟΥ ΣΠΑΝΙΟΥ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΙΚΟΥ ΣΑΣ ΤΑΛΕΝΤΟΥ, ΤΟ WORLD LEAGUE SOCCER ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΜΙΑ ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΑΠΟ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΚΑΜΕΡΕΣ. ΙΔΟΥ ΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΑΠΟ ΑΥΤΕΣ:



Οι νάρκες απαιτ... είναι ευκολότερο... παρά ο εχθρός.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **95%**

Το καλύτερο ποδοσφαιράκι στο Saturn - ίσως και το τελευταίο

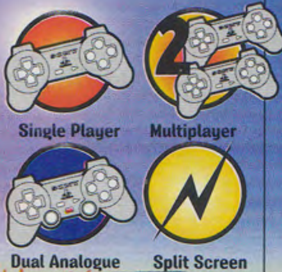
ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Worldwide Soccer 98,
FIFA 98

VIGILANTE 8

Των Αστέριου Κωστόπουλου

Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Activion
Διάθεση: Grup Multimedia









ΟΚΤΩ ΑΠΟ ΕΣΑΣ ΔΕΝ ΦΟΡΑΤΕ ΖΩΝΗ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ. ΤΡΕΙΣ ΕΧΕΤΕ ΣΤΟ ΑΜΑΞΙ ΣΑΣ ΚΙΝΗΤΗΡΑ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΑΠΟ ΑΥΤΟΝ ΠΟΥ ΔΗΛΩΣΑΤΕ ΣΤΟ ΚΤΕΟ. ΠΕΝΤΕ ΕΧΕΤΕ ΟΔΗΓΗΣΕΙ ΜΕ ΜΕΓΑΛΕΣ ΔΟΣΕΙΣ ΑΛΚΟΟΛ ΣΤΟ ΑΙΜΑ ΣΑΣ. ΝΟΜΙΖΕΤΕ ΟΤΙ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΕΝΑ ΑΠΛΟ RACING GAME;

Όχι βέβαια!

Η οδήγηση στο κέντρο της πόλης, ειδικότερα τέτοιες ημέρες, που η ζέστη γίνεται αφόρητη, πολλές φορές μάς κάνει κακούς. Τόσο κακούς, ώστε θα θέλαμε αυτός που δεν σέβεται την προτεραιότητα από δεξιά, για παράδειγμα, να το μετανιώσει για πάντα. Για την ακρίβεια, να τον κάνουμε εμείς να το μετανιώσει... Με αυτό τον τρόπο το V8 έρχεται να συμπληρώσει ένα μεγάλο κενό. Μπορούμε δε να ισχυριστούμε ότι η Activision έχει ήδη εξασφαλίσει ακόμη μία επιτυχία, αφού κατάφερε και "χώρεσε" σε ένα παιχνίδι αυτοκίνητα, όπλα και γυναίκες. Μάλιστα όλα αυτά σε μεγάλους βαθμούς, τόσο ως προς την ποσότητα όσο και ως προς την ποιότητα.

Το σενάριο θέλει τον κόσμο αυτό το μάταιο να καταφέρνει να εξαντλεί τα φυσικά αποθέματα πετρελαίου και να επέρχεται μια κρίση άνευ προηγουμένου. Δεν λείπει δε το κοινωνικοοικονομικό υπονοούμενο, αφού οι έχοντες -λίγο- πετρέλαιο προσλαμβάνουν





νερα της δεξαμενης. Δοκιμαστε το!

δικού σας γίνεται δύσκολος.



Η υπέροχη αίσθηση της επιτυχούς ολοκλήρωσης ακόμη μίας πίστας.



Αν, πάλι, κάτι πάει στραβά στα κόλπα σας, τουλάχιστον θα γίνετε διάσημοι από την τηλεόραση.





μισθοφόρους, για να οδηγήσουν τον κόσμο στην αποδοχή του δικού τους μονοπωλίου. Η ύστατη μορφή αντίδρασης έρχεται από μια ομάδα εθελοντών (vigilantes), που σκοπό έχουν να ενισχύσουν το έργο της αστυνομίας, αφού αυτή τον τελευταίο καιρό είναι τόσο απασχολημένη.

Που τα Βρηκαν;

Θα περίμενε λοιπόν κανείς ένα κάποιο "χλιδάτο" όχημα, που στο κάτω-κάτω θα τους εξασφάλιζε το σχετικό κύρος απέναντι στους κακούς του παιχνιδιού (Coyotes τους λένε). Μάλλον όμως δεν καταλάβατε τι σημαίνουν τα περί κρίσης που διαβάσατε προηγουμένως. Εδώ ο κόσμος πεινά και υποφέρει, πού να βρει λεφτά για χλιδές; Ακόμη και τα ρούχα που φοράνε οι ήρωες είναι κάποιων δεκαετιών: Πουκάμισα με γιακάδες τόσο μεγάλους, ώστε αυτός που τα φορά δεν πρέπει να βλέπει δεξιά κι αριστερά του, παντελόνια με καμπάνες που θα ζήλευε και ο Κουασιμόδος και άλλα πολλά χαρακτηριστικά των νέων της δεκαετίας του '70. Σε αντίθεση, τα όπλα που έχετε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε είναι μια ευγενική χορηγία της Εξωγήινοι Α.Ε. Με άλλες λέξεις, ένας ιπτάμενος δίσκος που έπεσε στη Γη στάθηκε η αφορμή τα όπλα να είναι ο



μόνος τομέας που αναπτύχθηκε όσο τίποτα άλλο. Για μερικά όπλα τα πυρομαχικά δεν θα σας λείψουν ποτέ, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι δεν θα αντιμετωπίσετε άλλου είδους προβλήματα. Για παράδειγμα, οι κάννες των πολυβόλων υπερθερμαίνονται πολύ γρήγορα, αλλά ευτυχώς ο δρόμος είναι σπαρμένος με διάφορα όπλα. Πέρα όμως από το ατομικό όπλο σας, μπορείτε να έχετε έτοιμα προς χρήση ακόμη τρία οπλικά συστήματα, τα οποία τοποθετούνται στο εξωτερικό του αυτοκινήτου σας. Πάντως σας το τονίζουμε ξανά:



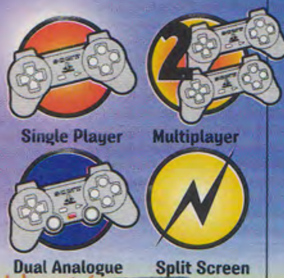
Οι νάρκες απαιτούν μεγάλη δεξιοτεχνία, αφού είναι ευκολότερο να πέσετε πάνω τους εσείς παρά ο εχθρός.

Δεν μπορεί, η μία από τις έξι ρουκέτες θα βρει το στόχο της. Αν δεν μπορείτε να πετύχετε ούτε το λεωφορείο, καλύτερα να αρχίσετε το πλέξιμο.

VIGILANTE 8

Next Generation
INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Activion
Διάθεση: Grup Multimedia











Σας ακολουθεί ένα μεγάλο όχημα του εχθρού, κι εσείς έχετε μόνο νάρκες για να υπερασπίσετε το τομάρι σας.



Μπροστά σας υπάρχει ένα βαρέλι με προπάνιο. Ρίχτε του με προσοχή, μέχρι να αρχίσει να κυλά.



όλο, πέφτετε έξω - κι αυτό γιατί οι εκπλήξεις συνεχίζονται...

Και Μπαμ και Μπουμ...

Το αυτοκίνητο που θα επιλέξετε ευτυχώς δεν πρόκειται να περιορίσει τις επιλογές σας σχετικά με τα οπλικά συστήματα των οποίων θα κάνετε χρήση. Ετσι, θα συναντήσετε μέχρι και πέντε διαφορετικά είδη όπλων, με τα οποία μπορείτε να κάνετε όποιο συνδυασμό επιθυμείτε. Οσοι από εσάς είχατε την τύχη να παίξετε παρόμοιους τίτλους, όπως το Twisted Metal, θα θυμάστε ότι υπήρχε η δυνατότητα combos! Εδώ επίσης μπορείτε, πατώντας τα

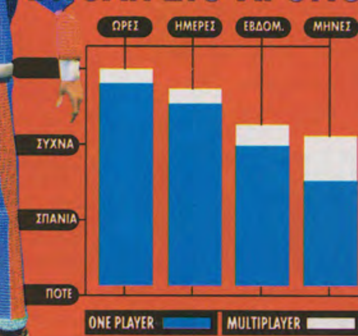
όχι βέβαια!

Η οδήγηση ήκτρα, να
ειδικότερα τ ειδών
ζέστη γίνετα επιθέσεις. Η πρώτη
φορές μάς κ εται Mortar
κακούς, ώστ εκτόξευσή του
που δεν σέβ ι είτε με έναν απλό
προτεραιότη συστοιχία των πέντε
παράδειγμα κάνουν τέτοια
πάντα. Για τ στο σημείο όπου
κάνουμε εμ ε ο αντίπαλος θα
Με αυτό τον ένας κρατήρας.
να συμπληρ το δικό σας
κενό. Μπορ πίο!
ισχυριστού r Missiles
ήδη εξασφ αχαίτισης), πάλι,

ρησιμοποιηθούν με δύο
ς τρόπους. Μπορείτε
εκτοξεύσετε και να
ντίπαλό σας για βρούβες
αρικά, ή να τις
ετε ως τουρμπίνες για να
ταχύτητά σας. Οταν τα
σκολεύουν πολύ, αυτή η
τική κίνηση προβλέπεται
ά όλες οι κινήσεις είναι
κές και χρήσιμες (βέβαια
οι αντίπαλοί σας θα έχουν διαφορετική γνώμη), αρκεί να γίνεται σωστή χρήση τους. Το παιχνίδι διαθέτει ποικιλία κινήσεων που δεν εξαντλείται, αφού σαφώς κάθε αυτοκίνητο έχει το ιδιαίτερο όπλο του, ενώ δεν λείπουν οι κινήσεις αποτελειώματος του αντιπάλου, με στόχο την εξασφάλιση κάποιων επιπλέον bonus (αλά Mortal Kombat).

Air Condition Εχει;

Τα γραφικά, τα εφέ, οι εκρήξεις και ο ήχος λίγο απέχουν από το τέλειο, ενώ οι επιλογές για τον τρόπο παιξίματος είναι κάτι περισσότερο από αρκετές.
Μπορείτε λοιπόν να παίξετε μόνοι σας ή μαζί με άλλους παίκτες (υποστηρίζονται μέχρι 4) σε Split Screen mode. Σε αυτή την περίπτωση η ταχύτητα του παιχνιδιού μειώνεται αρκετά, αλλά η διασκέδαση παραμένει αμείωτη. Σε Multiplayer mode, οι παίκτες μπορούν να παίξουν είτε ως αντίπαλοι είτε ως συνεργάτες. Ιδίως σε αυτή την περίπτωση το παιχνίδι γίνεται επικίνδυνα εθιστικό.
Σε γενικές γραμμές, πολλά ακόμη θα μπορούσαν να γραφτούν για το Vigilante 8. Διαθέτει τρομερά γραφικά, είναι προσεγμένο σχεδόν σε όλες τις λεπτομέρειές του, κρύβει πολλά μυστικά και θα κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον σας. Κάπου εδώ βέβαια θα με συγχωρήσετε, γιατί πρέπει να επιστρέψω στο τιμόνι. Βλέπετε, οι Coyotes δεν σταματούν να απειλούν, οπότε, μια και το καθήκον μας καλεί, τα λέμε στο δρόμο... Βρουμμμ...



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 94%

Ρόδες, όπλα και γυναίκες σε ένα παιχνίδι.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Twisted Metal 2
Carmageddon

MICROGAMES

ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ CLUB ΣΤΟ ΠΑΓΚΡΑΤΙ - ΦΡΥΝΗΣ 44

ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ

300 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ PLAYSTATION!!!

ΟΛΟΙ ΟΙ ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΣΕ CD-ROM

100+ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ SEGA SATURN!!!

200 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ MEGA DRIVE!!!

ΔΕΚΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ
ME BOY - GAME GEAR + M. SYSTEM!!!

100+ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ SNES

GAME BOY MTX+ GAME	9.900
SNES MTX+ GAME	12.900
MEGA DRIVE+ GAME	9.900
GAME GEAR MTX+ GAME	12.900

ΠΩΛΗΣΕΙΣ
ΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ
ΣΤΙΣ ΧΑΜΗΛΟΤΕΡΕΣ
ΤΙΜΕΣ!!!

Τηλεφωνήστε τώρα στο
7260761 &
Fax: 7010430

+2 DUAL SOCK NEKON 54.900!!!
VALUE PACK 59.900!!!
+2 DUAL SOCK SONY 54.900!!!

51.900!!!

56.900!!!

ΕΙΔΗΣΗ

ΣΤΟ MICRO GAMES ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΑΜΕ ΓΙΑ ΕΣΑΣ ΤΟ ΠΡΩΤΟ **ADVENTURE CLUB ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!!!** ΕΧΟΥΜΕ ΤΙΣ ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ADVENTURES. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΤΟ 7010430. ΙΣΧΥΕΙ ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

SONY PLAYSTATION	39.900 δρχ.
SEGA SATURN	29.900 δρχ.
N64	39.900 δρχ.

ΑΝΟΙΚΤΑ ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ
10.00 π.μ. - 15.30 μ.μ.
17.30 μ.μ. - 21.00 μ.μ.

MICRO-GAMES

ΦΙΛΟΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ!!!
ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΣΑΣ ΔΩΡΕΑΝ ΚΩΔΙΚΟΙ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ

SONY PLAYSTATION M.T.X.

WARCRAFT	10.000 δρχ.
BROKEN SWORD 2	10.000 δρχ.
BLOOD OMEN	8.000 δρχ.
CREATURES	10.000 δρχ.
CRASH BANDICOOT 2	8.000 δρχ.
TOMB RAIDER 1	8.000 δρχ.
TIME COMMANDO	8.000 δρχ.
ISSO SOCCER PRO	9.000 δρχ.
TOCA TURING CAR	10.000 δρχ.
RESIDENT EVIL	9.000 δρχ.
COLONY WARS	10.000 δρχ.
JURASSIC PARK	10.000 δρχ.
SWAGMAN	6.000 δρχ.
RED ALERT	10.000 δρχ.
MK MYTHOLOGIES	10.000 δρχ.
CRYPT KILLER	8.000 δρχ.
SUIKODEN	10.000 δρχ.
LEGACY OF KAIN	10.000 δρχ.
GRID RUN	10.000 δρχ.
MICROMACHINES	13.000 δρχ.
TUNEL B1	10.000 δρχ.
MONSTER TRUCKS	10.000 δρχ.
BEDLAM	5.000 δρχ.

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

PALYSTATION

HEART OF DARKNESS	18.900 δρχ.
DEAD OR ALIVE	20.900 δρχ.
KLONOA	16.900 δρχ.
TOMMY MAKINEN	18.900 δρχ.
CALLING MACGRAY	18.900 δρχ.
TREASURES OF THE DEEP	17.500 δρχ.
CARDINAL SYN	16.900 δρχ.
PREMIERE MANAGER 98	19.900 δρχ.
ALUNDRA	21.900 δρχ.
ROAD RUSH 30	16.900 δρχ.
WORLD LEAGUE SOCCER	19.900 δρχ.

NINTENDO 64

GT 64	25.900 δρχ.
RAMPAGE WORLD TOUR	22.900 δρχ.
VIRTUAL CHESS	26.900 δρχ.
DUAL HERROS	21.900 δρχ.

SEGA SATURN

WORLD LEAGUE SOCCER	19.900 δρχ.
BURNING RANGERS	19.900 δρχ.
SHINING FORCE 3	19.900 δρχ.

ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΟ CLUB

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ!!! ΔΕΚΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΑΠΟ 5.000!!!
GAMES ΓΙΑ MASTER SYSTEM & GAME BOY ΜΟΝΟ 3.000!!!

Φρύνης 44, Παγκράτι
ΤΗΛ.-FAX: 7260761 & 7010430

ΠΩΛΗΣΗ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ

NBA PRO ΦΑΚΕΛΟΣ

Dr Jekyll και Mr Hyde: "Διπρόσωπο" εμφανίζεται το νέο παιχνίδι μπάσκετ της Konami, στις εκδόσεις του για PlayStation και Nintendo 64.



Του Σπύρου Παράσχη

Η Konami είναι μία από τις καλύτερες εταιρίες στο χώρο των αθλητικών παιχνιδιών. Δημιουργίες όπως οι International Superstar Soccer Pro (ISS Pro για τους φίλους του) και Track & Field, τα NBA in the Zone 1 & 2 για το PlayStation καθώς και τα ISS 64 και Nagano Winter Olympics για το Nintendo 64 έχουν καθιερωθεί στη συνείδηση των παικτών ως τίτλοι κορυφαίοι στην κατηγορία τους. Ετσι, η κυκλοφορία του καινούριου παιχνιδιού μπάσκετ της εταιρίας αποτελεί ένα σημαντικό νέο. Το NBA Pro 98 -ή NBA in the Zone 98, αν προτιμάτε- έκανε την εμφάνισή του τόσο στο PSX όσο και στο N64. Το παιχνίδι

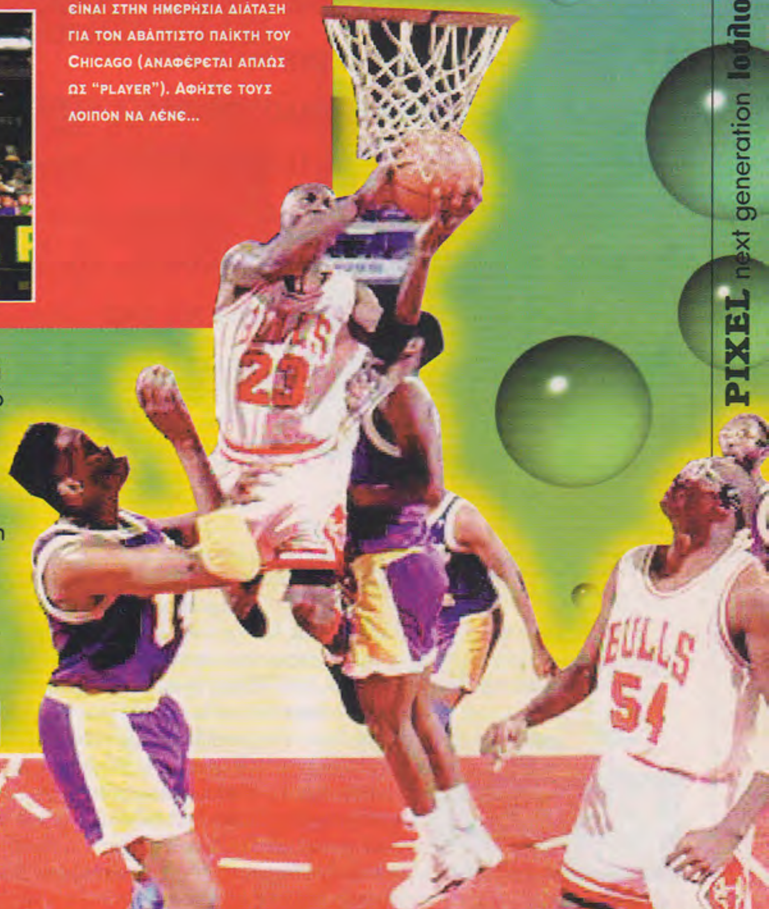
ΟΙ ΛΕΥΚΟΙ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΠΗΔΗΞΟΥΝ;



Λένε ότι οι λευκοί δεν μπορούν να πηδήξουν, αλλά το NBA Pro 98 τους διαψεύδει πατάγωδώς. Βλέπετε, το "αγάρι" που έχει πάρει τη θέση του Michael Jordan στους Bulls -αγωνίζεται με τα νούμερα 92 και 80 στις εκδόσεις για PSX και N64 αντίστοιχα- είναι ένας υπερπαίκτης που τα κάνει όλα και συμφέρει, παρά το λευκό της επιδερμίδας του. Τρίποντα, καρφώματα, fade away σουτ και ασίστ είναι στην ημερήσια διάταξη για τον αβάπτιστο παίκτη του Chicago (αναφέρεται απλώς ως "player"). Αφήστε τους λοιπόν να λένε...







διαθέτει όλα τα χαρακτηριστικά που προσδοκά κάποιος από έναν σύγχρονο τίτλο μπάσκετ. Ετσι, μεταξύ άλλων μπορείτε να περιμένετε motion captured animation, πραγματικές ομάδες, παίκτες, γήπεδα και σύμβολα του NBA, μεγάλη ποικιλία κινήσεων, διάφορα αμυντικά και επιθετικά συστήματα και βεβαίως εντυπωσιακά καρφώματα.

ΠΡΟΣΩΠΟ ΜΕ ΠΡΟΣΩΠΟ

Οι δύο εκδόσεις του NBA Pro 98 για N64 και PSX παρουσιάζουν πολλές διαφορές μεταξύ τους. Οι κυριότερες εντοπίζονται στα εξής σημεία:

ΒΟΛΕΣ



Οι ομάδες που ανέπτυξαν τις δύο εκδόσεις του παιχνιδιού ακολούθησαν διαφορετικό σύστημα εκτέλεσης των ελεύθερων βολών. Τόσο στο PSX όσο και στο N64 κατά την εκτέλεση εμφανίζεται ένα πλαίσιο, μέσα στο οποίο κινείται αριστερά-δεξιά μια γραμμή. Στην κονσόλα της Sony για να ευστοχήσετε αρκεί να πατήσετε το πλήκτρο του σουτ όταν η γραμμή βρεθεί στο κέντρο του πλαισίου, ενώ στο Nintendo θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τον αναλογικό μοχλό για να καθορίσετε επιπροσθέτως και τη δύναμη της βολής.



ΣΤΙΛ



Αν μαθαίνετε μπάσκετ και θέλετε να διδαχθείτε την τεχνική του σουτ, τότε φροντίστε να δέσετε με ένα μαντίλι τα μάτια σας, αν σας καλέσουν να δείτε το παιχνίδι να τρέχει σε ένα N64. Οι παίκτες δίνουν την εντύπωση ότι είναι ποδοσφαιριστές που δραπέτευσαν από το ISS 64 και σουτάρουν σαν να εκτελούν άουτ. Αντίθετα, στην έκδοση του PSX το σουτ δείχνει ρεαλιστικό και συνοδεύεται από τέντωμα του χεριού και λύγισμα του καρπού, όπως κάνουν οι πραγματικοί μπασκετμπολίστες.



ΘΑΜΠΑΔΑ



Ολοι ξέρουμε ότι το N64 διαθέτει δυνατότητες εξομάλυνσης και ελαχιστοποίησης του ενοχλητικού τετραγωνισμού που εμφανίζουν τα πολυγωνικά γραφικά, τις οποίες μάλιστα οι προγραμματιστές χρησιμοποιούν κατά κόρον. Στο NBA Pro 98 όμως το έχουν παρακάνει, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να δείχνει πολύ θαμπό. Αυτό σε συνδυασμό με τις μακρινές λήψεις της κάμερας εμποδίζει τον παίκτη να έχει σαφή εικόνα της αγωνιστικής δράσης.



NBA PRO 98

ΣΤΟ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ ΜΑΣ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΑΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΑΚΙΑ. ΤΙ ΘΑ ΚΑΝΕΤΕ, ΟΜΩΣ, ΟΤΑΝ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ ΤΟ MUNDIAL; ΕΥΚΟΛΟ... ΜΕΤΑ ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟ MUNDOBASKET. ΟΠΩΣ ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΕΤΕ, ΤΟ "PIXEL N.G." ΔΕΝ ΗΤΑΝ ΔΥΝΑΤΟ ΝΑ ΣΑΣ ΑΦΗΣΕΙ ΝΑ ΑΓΩΝΙΑΤΕ ΓΙΑ ΤΟ ΑΝ ΘΑ ΕΡΘΟΥΝ ΟΙ STARS ΤΟΥ NBA, ΓΙ' ΑΥΤΟ ΣΑΣ ΔΙΝΕΙ ΤΗ ΛΥΣΗ: NBA PRO 98.

Του Χρήστου Κάκαρη



Ενα αστέρι γεννιέται

Πόσα είναι άραγε όλα τα μπασκετάκια που έχουν περάσει από το PSX; Οποιος και να είναι ο αριθμός, γεγονός παραμένει ότι κανένα εκτός του NBA Live 98 δεν ήταν σε θέση να παρουσιάσει ένα καλό σύνολο και να αποτελέσει ένα ρεαλιστικό αλλά και διασκεδαστικό εξομοιωτή. Η Konami, λοιπόν, η εταιρία που έδωσε στους κατόχους PlayStation και N64 το εκπληκτικό ISS Pro, ξαναχτυπά, φιλοδοξώντας αυτή τη φορά να πιάσει την κορυφή στις καρδιές των μπασκετόφιλων με ένα εκρηκτικό παιχνίδι που τα έχει όλα.
Το πρώτο που θα σας κάνει εντύπωση είναι η πληρότητα του τίτλου όσον αφορά στους παίκτες-αστέρια των ομάδων όπως οι Sir Charles, Shaq (μαζί με την ντουλάπα που έφαγε χθες για πρωινό), Scottie Pippen (χειροκρότημα), Dennis Rodman, Ewing, Malone, Glen Rice, Horace Grand ακόμα και οι Stoyan Vrankovic και Eddie Johnson, όλοι εκτός από την αυτού μεγαλειότητα Michael Jordan και τον Σπύρο Παράσχη.
Το παιχνίδι σάς δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε από τα περιεχόμενα μίας αρκετά πλούσιας λίστας modes, όπου συμπεριλαμβάνονται exhibition games για φιλικά παιχνίδια, new regular season για την ολοκληρωμένη σαιζόν '97-98 του NBA, τα NBA playoffs & NBA finals, αν θέλετε αμέσως τώρα ένα κύπελλο, και τα NBA all-star games για επικούς αγώνες και συγκινήσεις.



Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Konami
Διάθεση: Dionic



Single Player | Multiplayer



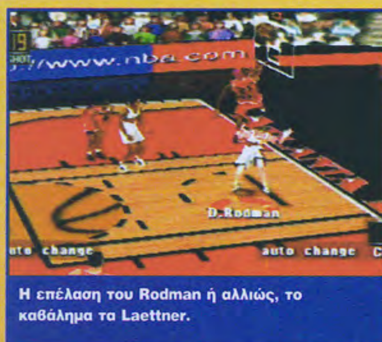

Memory Card | Multi Tap

Φωτια Στα Καλαθια

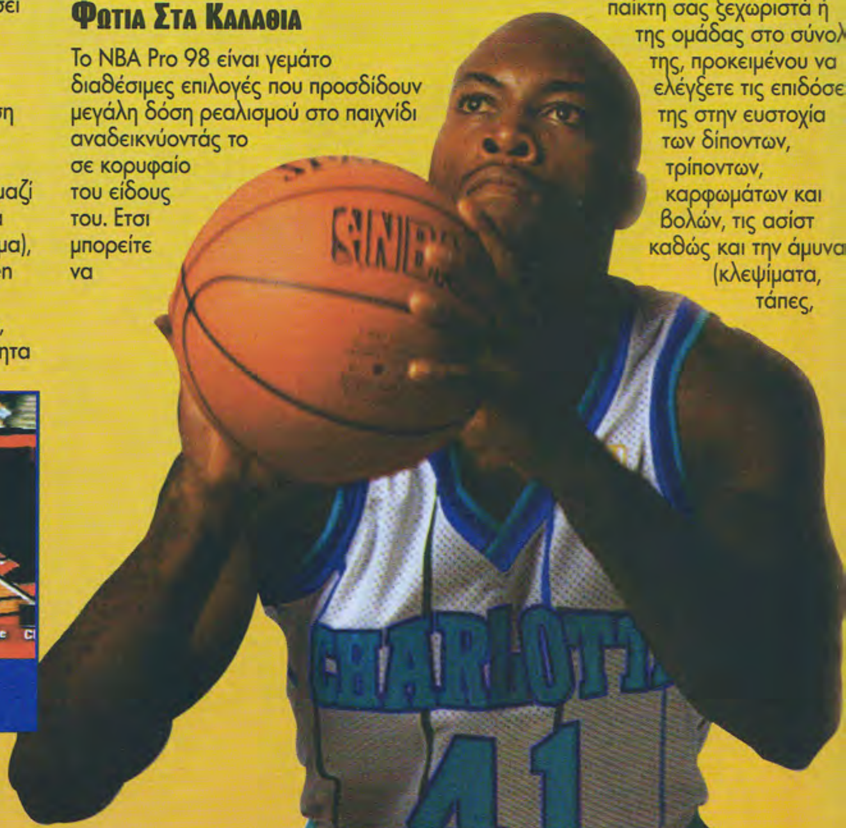
Το NBA Pro 98 είναι γεμάτο διαθέσιμες επιλογές που προσδίδουν μεγάλη δόση ρεαλισμού στο παιχνίδι αναδεικνύοντάς το σε κορυφαίο του είδους του. Ετσι μπορείτε να δώσετε ρεσιτάλ προπονητικής αφ' ενός καθορίζοντας τις τακτικές και τα συστήματα των ομάδων και αφ' ετέρου επιλέγοντας σε ποιον τομέα θέλετε να ρίχνετε περισσότερο βάρος, όπως το α θα είστε κατεξοχήν επιθετική ή αμυντική ομάδα, το ποιος παίκτης θα παίζει και σε ποια θέση, το αν θα ακολουθείτε γρήγορο και επιθετικό μπάσκετ ή πιο αργό για σίγουρα καλάθια και το αν θα εκτελείτε γρήγορους αιφνιδιασμούς. Στα rosters μπορείτε να δείτε τα αναλυτικά στατιστικά κάθε παίκτη σας ξεχωριστά ή της ομάδας στο σύνολ της, προκειμένου να ελέγξετε τις επιδόσε της στην ευστοχία των δίποντων, τρίποντων, καρφωμάτων και βολών, τις ασίστ καθώς και την άμυνα (κλεψίματα, τάπες,



Τα "μεγάλα κεφάλια" αναμετριούνται στο All-Star Game.



Η επέλαση του Rodman ή αλλιώς, το καβάλημα τα Laettner.





Στο παιχνίδι έχετε τη δυνατότητα να ρυθμίσετε μια περιεκτική λίστα των χαρακτηριστικών κάθε παίκτη.

Τα γραφικά είναι ανώτερα των περισσοτέρων άλλων παιχνιδιών basket.

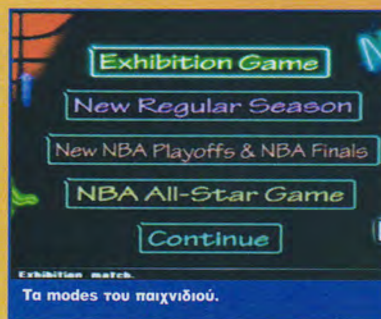




ριμπάουντ). Ετσι μπορείτε να δείτε ποιοι παίκτες σας είναι καλοί και να τους εντάξετε στη βασική πεντάδα ή να διαπιστώσετε ποιοι δεν σας γεμίζουν πια το μάτι και να τους ξεφορτωθείτε δίνοντάς τους σε μια άλλη ομάδα παίρνοντας ταυτόχρονα άλλον παίκτη με μεταγραφή. Ακόμα και αν δε βρίσκετε τον παίκτη των ονείρων σας, μπορείτε να τον δημιουργήσετε εσείς, επιλέγοντας όλα τα χαρακτηριστικά του, όπως το ύψος, τη σωματική διάπλαση, το πρόσωπο, το χρώμα, το πόσο "παικτρόνι" είναι στο γήπεδο, το ποιο χέρι χρησιμοποιεί, ακόμα και το αγαπημένο του φαγητό. Επιτέλους, ένα παιχνίδι με νόημα! There are true values in life (sic).

Slam & Dunk

Το gameplay του παιχνιδιού κινείται σε πολύ υψηλά επίπεδα, δίνοντας έτσι την εντύπωση στον παίκτη ενός πραγματικού αγώνα μπάσκετ. Οι παίκτες κινούνται ιδιαίτερα ρεαλιστικά στο γήπεδο, με πολύ καλό animation σε

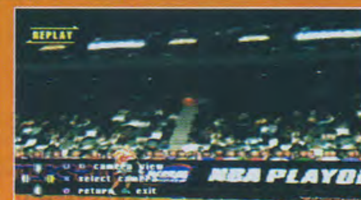


Τα modes του παιχνιδιού.


He shoots... and scores!

όλες τις κινήσεις τους, και εκτελούν τα συστήματά τους με απίστευτη αληθοφάνεια όπως και στο πραγματικό NBA. Μπορείτε με το πάτημα ενός πλήκτρου να βάλετε τους συμπαίκτες σας να κάνουν άκρη ανοίγοντάς σας το δρόμο προς το καλάθι, να ντριπλάρετε στη ρακέτα αδειάζοντας όλη την αντίπαλη άμυνα, να κάνετε εκπληκτικά καρφώματα μπροστά στη μάπα ακόμα και του πιο ψηλού αμυντικού (αυτό που οι Αμερικανοί λένε "in your face!"), να κερδίζετε χώρο παίζοντας με την πλάτη στο καλάθι και να εκτελείτε θεαματικά follows, alley-oops, pivots, back-door πάσες και ραβέρσες, αφήνοντας τους άλλους απλώς να κοιτάνε, ενώ η γρήγορη αλλαγή των παικτών που ελέγχετε στο παιχνίδι -ανάλογα με το ποιος μετέχει στη φάση- είναι πολύ σημαντική για την επιτυχία σας. Η κυκλοφορία της μπάλας και οι πάσες στο γήπεδο σας επιτρέπουν να παίζετε πολύ δημιουργικά. Η αντίπαλη CPU

ΕΥΚΟΛΗ ΖΩΗ







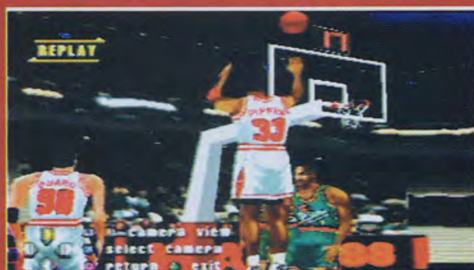
ΟΤΑΝ ΕΠΑΝΑΦΕΡΕΤΕ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΛΑΓΙΑ ΓΡΑΜΜΗ, ΔΩΣΤΕ ΠΑΣΑ ΣΤΟ ΣΥΜΠΑΙΚΤΗ ΣΑΣ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΜΕΣΑ ΣΤΗ ΡΑΚΕΤΑ, ΓΙΑ ΔΥΟ ΕΥΚΟΛΟΥΣ ΠΟΝΤΟΥΣ.

παίζει και αυτή ρεαλιστικά, κάτι το ιδιαίτερα σημαντικό, αφού -σε αντίθεση με τα άλλα παιχνίδια μπάσκετ όπου, όταν τελειώνει ο αγώνας, το τελικό αποτέλεσμα είναι εντελώς εξωπραγματικό- εδώ το σκορ είναι κανονικού παιχνιδιού. Οσοι από εσάς έχετε παίξει άλλα μπασκετάκια σίγουρα θα θυμάστε κάτι 200άρες που πέφτουν από κάθε ομάδα. Αυτό δεν είναι μπασκετάκι, αυτό είναι living... vroom! Ετσι, αν, για παράδειγμα, ο αγώνας τελειώνει και το PSX χάνει με λίγους πόντους, θα προσπαθήσει να μειώσει τη διαφορά παίζοντας καλή άμυνα πάνω στους παίκτες σας που έχουν βάλει τα περισσότερα





Μάχη στους αιθέρες.





Pippen on fire!



Το "Pixel N.G." σας προσφέρει αποκλειστικές εικόνες του Sensible Basketball.

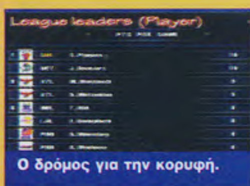


Χαμογελάστε, παρακαλώ...

καλάθια, θα κάνει γρήγορες αντεπιθέσεις, ενώ, καθώς θα είστε στα τελευταία λεπτά του αγώνα, η CPU θα παίρνει συνεχώς time out προσπαθώντας να σταματήσει το χρονόμετρο.
Αντίθετα, σε ανάλογους τίτλους, τα καλάθια απλώς πέφτουν βροχή από τη σέντρα, οδηγώντας τον παίκτη να εκφράζεται με αναρίθμητα κοσμητικά επίθετα στο πνεύμα της ευγενούς άμιλλας του αθλητισμού και κοπανώντας το joypad σε πρωτότυπα μέρη!

All Star Game

Τα γραφικά του παιχνιδιού κινούνται σε ιδιαίτερα ικανοποιητικά επίπεδα και είναι κατά πολύ ανώτερα από αυτά των περισσότερων -αν όχι όλων- τίτλων. Κάθε παίκτης έχει τη δική του αποκλειστική σχεδίαση προσώπου που είναι αρκετά πειστική. Θα δείτε, μάλιστα, ότι ακόμα και ο Dennis Rodman αλλάζει συνεχώς χρώμα μαλλιών (σώπα!), ενώ θα μείνετε με ανοιχτό το στόμα από την καταπληκτική απεικόνιση των γηπέδων με τα σήματα κάθε ομάδας.
Εξάλλου, θα απολαύσετε τους προβολείς -αλλά και τους παίκτες- να καθρεφτίζονται στο παρκέ, τις δε κερκίδες να παρουσιάζουν ποικιλία στο χρώμα και την κίνηση. Και όλα αυτά με το παιχνίδι να διατηρεί μια ικανοποιητική ταχύτητα. Σίγουρα, βέβαια, έχουμε δει γρηγορότερους τίτλους, αλλά εδώ η ταχύτητα ανταποκρίνεται σε αυτή των πραγματικών αγώνων μπάσκετ διατηρώντας το ρεαλισμό του παιχνιδιού.
Οσον αφορά στον ήχο τώρα, η μουσική -μέτρια έως ανύπαρκτη- χρειάζεται βελτίωση με δυνατά house αλλά και rock κομμάτια, ενώ ακόμη και ο εκφωνητής, μολονότι δεν επαναλαμβάνεται συχνά και διατηρεί μια πρωτοτυπία, μερικές φορές δείχνει να χάνεται. Ολα αυτά όμως εξισορροπούνται από τα πλούσια εφέ, με πρώτα και καλύτερα τα εντυπωσιακά μεγαλειώδη εφέ που συνοδεύουν κάθε φάση στο NBA, αλλά και άλλα όπως οι κραυγές του κοινού που δημιουργούν φανταστική ατμόσφαιρα, οι ήχοι από τα παπούτσια των παικτών καθώς κινούνται στο παρκέ που δίνουν ζωντάνια στο παιχνίδι και, τέλος, ο ήχος της μπάλας καθώς αυτή σκάει στο γήπεδο και χτυπάει στα καλάθια.
Με το PlayStation να έχει κατακλυστεί από παιχνίδια μπάσκετ που θυσιάζουν το gameplay και το ρεαλισμό στο βωμό της γρήγορης και θεαματικής δράσης, με αποτέλεσμα να βλέπουμε παιχνίδια στα οποία σημειώνονται σκορ εξαιρετικά υψηλά (400 πόντοι!), είναι πολύ καλό κάποιες εταιρίες να στρέφονται προς τα ποιοτικά παιχνίδια. Πράγματι αξίζουν συγχαρητήρια στην Konami που μετά το καταπληκτικό ISS Pro μας χαρίζει αυτό το παιχνίδι.
Το NBA Pro 98 δίνει νέο νόημα στη λέξη "ρεαλισμός", καθώς δύναται να προσφέρει πλήθος επιλογών και κινήσεων, αλλά και ατέλειωτες ώρες γέλιου αυτό το καλοκαίρι!



Ο δρόμος για την κορυφή.



Εδώ είναι ο πανικός.



Saturday Night Fever



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ ●●●●●●○○○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 94%

Καυτό

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
NBA Live 98, Total NBA 98

NBA PRO 98

Με το νεο αθλητικο παιχνιδι της η Konami θετει εσας, τους ανεξαντλητους σε αντοχη και ψυχικα αποθεματα συλλεκτες παιχνιδιων μπασκετ, προ των ευθυνων σας: Αξιζει να δωσετε τα λεφτα σας για το NBA PRO 98 'η στην ουσια προκειται για μια απο τα ιδια;

Χαμένη ευκαιρία

Ο Κοσμος Του Μπασκετ Στο N64

Στη σύντομη ιστορία της, η 64-μπιτη κονσόλα μας δεν έχει να παρουσιάσει ανεξάντλητη πληθώρα αθλητικών παιχνιδιών - και αυτό είναι μάλλον κρίμα, καθώς η αντίστοιχη αγορά είναι μεγάλη και απαιτητική. Το NBA Pro 98 αποτελεί την τελευταία προσέγγιση της παραγωγού εταιρίας στο χώρο, ως συνέχεια των σχετικά επιτυχημένων In the Zone 1 και 2, παιχνιδιών που δεν πρόλαβαν να εμφανιστούν στο Nintendo 64. Το έδαφος λοιπόν είναι πρόσφορο για μπασκετικές αναζητήσεις. Απομένει να δούμε αν το συγκεκριμένο προϊόν θα "βλαστήσει", συγκινώντας μικρούς και μεγάλους παίκτες.

Μια Απο Τα Ιδια;

Για αρχή σας ενημερώνουμε ότι το παιχνίδι είναι συμβατό με το Rumble Pack της Nintendo. Οσοι από εσάς το έχετε προμηθευτεί θα μπορέσετε άνετα να χαρείτε τα καρφώματα και τις εντυπωσιακές reverse κινήσεις σας, νιώθοντας τους κραδασμούς που θα σας προσφέρει το παλλόμενο στα χέρια σας χειριστήριο.
Ξεκινώντας, πολύ σύντομα όλοι εσείς οι μπασκετόφιλοι κονσολάκηδες θα διαπιστώσετε ότι δεν πρόκειται να βρεθείτε προ εκπλήξεων. Τα γνωστά menus παρουσίασης που συναντάτε σε όλα τα ανάλογα παιχνίδια βρίσκονται κι εδώ.
Το παιχνίδι κυκλοφορεί υπό την έγκριση της Αμερικανικής Ομοσπονδίας Επαγγελματικού Μπάσκετ και -ως είθισται- περιέχει όλες τις γνωστές ομάδες, με τα rosters που τις συνοδεύουν και τους συνήθεις περιορισμούς στην παρουσία παικτών τύπου Τζόρνταν. Αν δηλαδή ανατρέξετε στη σύνθεση των αγαπημένων σας Chicago Bulls, τη θέση του Μιχαλάκη καταλαμβάνει ένα άγνωστο (αλλά όχι και ατάλαντο) δυάρι, λευκό και αβάφτιστο. Ωστόσο αυτό δεν αποτελεί καινοτομία ούτε αρνητικό, άλλωστε το έχουμε συναντήσει και σε άλλα παιχνίδια του είδους. Στη συνέχεια, οι 1 έως 4 παίκτες μπορούν, επιλέγοντας μία από τις 29 ομάδες του NBA, να διαπιστώσουν... πόσα απίδια πιάνει ο σάκος, είτε μέσα από αγώνα επίδειξης είτε λαμβάνοντας μέρος στα play-off του κορυφαίου πρωταθλήματος στον κόσμο είτε ξεκινώντας την επίπονη και κοπιαστική διαδικασία μιας ολόκληρης σαιζόν.
Στα "συν" του παιχνιδιού, θα διαπιστώσετε ότι σας προσφέρονται όλα τα απαραίτητα στατιστικά στοιχεία της προηγούμενης και της τρέχουσας αγωνιστικής, πληροφορίες για όλες τις ομάδες καθώς επίσης η δυνατότητα να κατασκευάζετε τον αγαπημένο σας αθλητή, σύμφωνα με τα γούστα και τις επιλογές σας. Μπορείτε βεβαίως να επιλέξετε να τηρήσετε το αγωνιστικό πρόγραμμα της αρεσκείας σας ή να ακολουθήσετε τη "φιξ" μορφή, που ισχύει για όλες τις



Και τα μυαλά στα κάγκελα... Το παιχνίδι ξεκινά, κι ας νικήσει ο καλύτερος (και τυχερότερος).



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Konami
Διάθεση: Nortec




Βγάλτε τα απωθημένα σας και κάντε τα καλάθια να αναστενάξουν...

ομάδες του NBA. Φυσικά οι προγραμματιστές, σεβόμενοι τη ρεαλιστική τάξη των πραγμάτων, σας δίνουν τη δυνατότητα να προβείτε στις απαραίτητες μεταγραφές και ανταλλαγές παικτών ή στη "στρατολόγηση" των γνωστών "free-agents".





Μια από τις άχρηστες κάμερες του παιχνιδιού.





Το "μεγάλο" λευκό δυάρι των πρωταθλητών Chicago Bulls σε δράση. Είναι ο ίδιος παικταράς που εμφανίζεται σε διάφορα παιχνίδια μπάσκετ στις μέρες μας. Τι απέγινε άραγε ο Τζόρνταν;

Για Του Λογου Το Αληθες

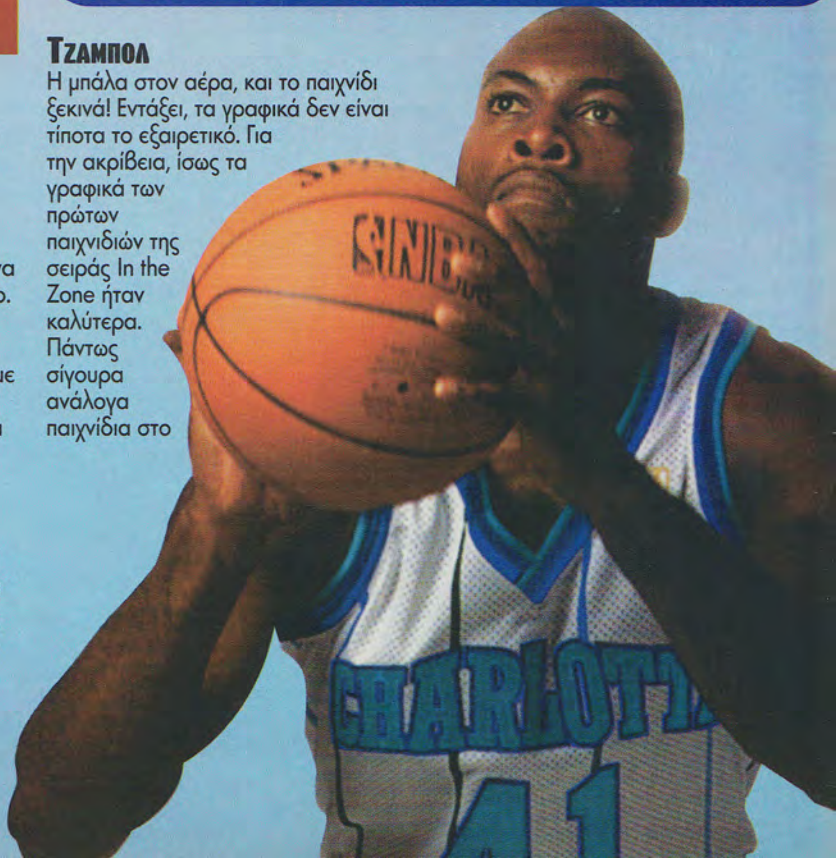
Θα μπορούσε κάποιος να αντικρούσει: "Γιατί παραπονιέστε; Σίγουρα μια πολύ καλή κονσόλα όπως το Nintendo 64 έχει ανάγκη από ένα καλό παιχνίδι μπάσκετ. Και το συγκεκριμένο είναι καλό: Εχει ανεκτά γραφικά, περιλαμβάνει όλα τα γήπεδα και τους αθλητές του πρωταθλήματος και γενικά διαθέτει ό,τι όλα τα παιχνίδια του είδους."
Είπαμε, αυτά δεν αρκούν. Με το που ξεκινά ο αγώνας, η πρώτη σκέψη που περνά από το μυαλό του παίκτη είναι ότι καλό θα ήταν η κάμερα να ζουμάρει λιγάκι πάνω στους αθλητές. Πολύ μακριά, βρε παιδάκι μου! Αμέσως τσεκάρει τις υπόλοιπες οπτικές γωνίες του παιχνιδιού - και είναι πολλές. Πρώτη διαπίστωση: Καμία λήψη δεν είναι αμέσως και εύκολα αποδεκτή, για καθεμία ξεχωριστά θα μπορούσε να υπάρξει ένσταση. Ας είναι, όμως...

PlayStation ή και σε PC (όπως το - εξαιρετικό με τη χρήση τρισδιάστατης κάρτας γραφικών- NBA Live 98) παρουσιάζονται σαφώς ανώτερα στον τομέα των γραφικών.
Γίνεται λοιπόν η πρώτη επίθεση από τον αντίπαλο και το καλάθι μπαίνει σχετικά εύκολα. Μην ανησυχείτε, όμως: Στην πρώτη επίσκεψή σας στο καλάθι της αντίπαλης ομάδας ανταποδίδετε με την ίδια άνεση, παρά την έλλειψη εξοικείωσης με το παιχνίδι. Η ίδια ιστορία συνεχίζεται για ώρα, μέχρι να αντιληφθείτε ότι το να παίζετε άμυνα δεν είναι και το πιο απλό πράγμα του κόσμου.
(Οι προγραμματιστές ίσως να υποστήριζαν ότι αυτή είναι η "μαγκιά" του θέματος, το ότι δηλαδή απαιτείται από τον παίκτη δεξιοτεχνία προκειμένου να εξοικειωθεί με τις αμυντικές τεχνικές του παιχνιδιού. Εμείς κακοπροαίρετοι δεν είμαστε, αυτό μπορούμε να το δεχτούμε. Ωστόσο η πρώτη εντύπωση παραμένει.)

Τα γραφικά είναι πολύ θαμπά

Τζαμπολ

Η μπάλα στον αέρα, και το παιχνίδι ξεκινά! Εντάξει, τα γραφικά δεν είναι τίποτα το εξαιρετικό. Για την ακρίβεια, ίσως τα γραφικά των πρώτων παιχνιδιών της σειράς In the Zone ήταν καλύτερα. Πάντως σίγουρα ανάλογα παιχνίδια στο



Και Τι Εγινε Δηλαδη;

Ολα τα προαναφερθέντα αποτελούν παράλληλα τη μεγάλη αδυναμία του παιχνιδιού. Ο αναγνώστης του περιοδικού που θα διαβάσει την παρουσίαση θα περιμένει να διαπιστώσει εάν το NBA Pro 98 έχει να προσφέρει στην αγορά κάτι καινούριο. Η απάντηση είναι σίγουρα αρνητική. Ακόμη κι αν αναφερόμαστε στο Nintendo 64, δηλαδή στην κονσόλα με τα λιγότερα αθλητικά προγράμματα, σίγουρα οι απαιτήσεις σε γραφικά και gameplay είναι αυξημένες και η συγκεκριμένη προσπάθεια δεν ικανοποιεί. Δεν αρκεί πλέον να παρουσιάζεται κάτι χιλιοϊδωμένο. Ακόμη και 100 ομάδες κι άλλα τόσα rosters να έχει το πρόγραμμα, έστω κι αν προστεθούν μεταγραφές με ολίγη από All-Star παιχνίδια, δεν τρέχει μία. ΟΛΑ τα παιχνίδια μπάσκετ ξεκινούν από αυτή τη βάση και, αν το gameplay δεν είναι εθιστικό, κλάψ' τα, Χαράλαμπε...

Ετοιμος για το airball.

Παίζοντας το σύστημα "ένας εναντίον όλων".

Ενα από τα όμορφα καρφώματα του NBA Pro 98.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

ΩΡΕΣ, ΗΜΕΡΕΣ, ΕΒΔΟΜ., ΜΗΝΕΣ

ΣΥΝΕΧΩΣ, ΣΥΧΝΑ, ΣΠΑΝΙΑ, ΠΟΤΕ

ONE PLAYER, MULTIPLAYER

Ο Μπακατσιας Στις Ελευθερες Βολες

Το σουτ - αχ, αυτό το σουτ! Δεν είναι μόνο το ότι σας δίνει την εντύπωση ότι δεν εξαρτάται από εσάς η ευστοχία ή μη, αλλά και το στιλ... τι στιλ είναι αυτό! Οι παίκτες αφήνουν την πορτοκαλιά μπάλα με τη χάρη εκπαιδευμένης φώκιας σε παρηκμασμένο θαλάσσιο τσίρκο. Στην καλύτερη των περιπτώσεων, θυμηθείτε τους εαυτούς σας να παίζουν με τα αδέλφια σας (και όχι μόνο) μαξιλαροπόλεμο: Σε γενικές γραμμές, κάπως έτσι απεικονίζεται η κίνηση των αθλητών στο σουτ. Πάντως, για να πούμε του στραβού το δίκιο, το σύστημα των ελεύθερων βολών είναι αρκετά συμπαθές και σχετικά περίπλοκο, αφήνοντας (σε αντίθεση με το σουτ) αρκετά περιθώρια στη δεξιοτεχνία του παίκτη. Για να φτάσετε δε στο σημείο να σουτάρετε με τρόπο αντάξιο π.χ. ενός Τζεφ Χόρνατσεκ (89% φέτος στο NBA), πρέπει να ξεκινήσετε από το "ταπεινό" επίπεδο ενός Ευθύμη Μπακατσιά!

"Ειμαι Καυτος! Δωσε Μου Γρηγορα Την Μπαλα, Φτωχε Ρολιστα!"

Ενα είναι σίγουρο: Οι παίκτες-βεντέτες (Μαλόουν, Πίπεν και σία) δεν πρόκειται να σας διαψεύσουν. Είναι πάντα έτοιμοι και, παρ' ότι μερικές φορές δεν εξαρτάται απόλυτα από τη δική σας δεξιοτεχνία, μέσα από μια σειρά περίτεχνων κινήσεων, προσποιήσεων και alley-oops σκίζουν το διχτάκι και σας κάνουν περήφανους που έχετε τέτοια αστέρια στην ομάδα σας. Βέβαια ίσως κάποιοι να απαιτούσαν περισσότερο έλεγχο στον τρόπο εκδήλωσης των επιθετικών προσπαθειών. Μερικές φορές μοιάζει να είναι αρκετό το απλό πάτημα του πλήκτρου του σουτ, για να εξαπολύσετε την μπάλα με μια εντυπωσιακή καμπύλη προς το αντίπαλο καλάθι. Αλλοτε όμως φαίνεται το ίδιο απλό πάτημα του πλήκτρου -χωρίς πίεση από τους αμυντικούς παίκτες του αντιπάλου- να έχει ως αποτέλεσμα τη ρίψη οικοδομικού υλικού, του κοινώς αποκαλούμενου και τούβλου. Συνοπτικά, η απόσταση που χωρίζει τη θεϊκή ευστοχία από την ντροπιαστική επίθεση ώρες ώρες δείχνει ασήμαντη.

Προπονηθειτε Επειγοντως

Το χρονόμετρο κυλά απειλητικά... Η ομαδάρα σας χάνει με έναν πόντο διαφορά... Πρόβλημα! Ο μεγάλος κόουτς Παπαδόπουλιτς, με πείρα χρόνων στα γήπεδα, παίρνει παράμερα το αστέρι της ομάδας (δηλαδή εσάς) και σχεδιάζει το μεγάλο και ευφυές σύστημα: "ΚΑΡΦΩΣΕ ΤΗΝ, ΑΓΟΡΙ ΜΟΥ!" Χε χε, εύκολα! Παίρνετε φόρα, κάνετε τη σταυρωτή ντρίπλα που σας έχει κάνει διάσημους στο ανοικτό γήπεδο τα απογεύματα στο Γουδί και... με μανία γκρεμίζετε το αντίπαλο καλάθι, με ένα από τα καλά καρφώματα που παρέχει το NBA Pro 98. Μετά αράζετε χαρακτηριστικά -λέμε, τώρα- και απολαμβάνετε όσες φορές επιθυμείτε τον θεϊκό air-εαυτό σας στα ριπλέι του παιχνιδιού. ΑΝ, ΟΜΩΣ, η αντίπαλη άμυνα και οι κρεμανταλάδες ψηλοί της έχουν κλείσει αποτελεσματικά πάνω σας, τότε τι πράττετε; Για σας, φίλοι μου, υπάρχει η επιλογή ενός δύσκολου μεν αλλά όχι και ακατόρθωτου "fade away" σουτ, με το οποίο θα καταπλήξετε τα πλήθη: Πιέστε το μοχλό του χειριστηρίου σε συνδυασμό με κάνα δυο κουμπάκια (θα τα βρείτε αυτά) και... miracolo! miracolo! Ενα σουτ βγαλμένο από τη θεωρία. Αψογο!

Αν τίποτε από όλα αυτά δεν αποδώσει, έχετε την ευκαιρία να δοκιμάσετε την τύχη σας με αυτό που οι Αμερικανοί αποκαλούν "clutch dunk": έναν τσαμπουκαλεμένο τρόπο να πετύχετε καλάθι, μόνο για μπασκετμπολίστες που -όπως είπε και ο "δικός μας" Ιωαννίδης- έχουν "αυγά" (*σημ. του αρχισυντάκτη: Δεν ομιλούσε περί μαγειρικής*). Ολα αυτά τα κολπάκια είναι εύκολο να τα κατακτήσετε μέσα από τη διαρκή εξάσκηση, εφόσον βέβαια σας γοητεύσει το συγκεκριμένο παιχνίδι.

Ενα Συνηθισμενο Αποτελεσμα

Σε τελική ανάλυση, αυτό είναι το ζητούμενο: το εάν το NBA Pro 98 είναι ικανό να σας γοητεύσει. Οι πρώτες εκτιμήσεις συγκλίνουν σε αρνητική απάντηση (βέβαια, όπως του τη βαρέσει του καθενός). Το παιχνίδι διαθέτει χαρακτηριστικά που, όπως προαναφέραμε, δεν ξαφνιάζουν ούτε για την πρωτοτυπία ούτε για τη λειτουργικότητά τους. Αν δε κάποιος αναρωτηθεί τι είδους πρωτοτυπία είναι δυνατόν να υπάρξει σε αγώνα μπάσκετ, η απάντηση μπορεί να δοθεί μέσα από την ίδια την πορεία των αθλητικών παιχνιδιών, καθώς οι επεξεργαστές και οι δυνατότητες των μηχανημάτων εξελίσσονται με τα χρόνια. Νομίζω ότι από μια κονσόλα της δυναμικής και της εμβέλειας του Nintendo 64 καθένας θα είχε δικαίωμα να απαιτεί το καλύτερο. Αντί αυτού, εδώ μάλλον αντιμετωπίζουμε μια βιαστική προσπάθεια -χωρίς μεγάλες προοπτικές- να καλυφθεί το κενό της αγοράς σε παιχνίδια μπάσκετ.

L: Δεν χρησιμοποιείται
R: Δεν χρησιμοποιείται
B: Αλμα
A: Πάσα
C Επάνω: Pivot • C Κάτω: Δεν χρησιμοποιείται • C Αριστερά: Προσποίηση • C Δεξιά: Δεν χρησιμοποιείται
D-Pad: Δεν χρησιμοποιείται
Z: Τρέξιμο

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	7/10
ΗΧΟΣ	6/10
GAMEPLAY	7/10
ΑΝΤΟΧΗ	5/10

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 70%

Κινείται στη μετριότητα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ: Kobe Bryant in NBA Courtside

BUST-A-M

ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ. ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ. ΕΧΕΙ ΒΓΕΙ ΓΙΑ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΚΟΝΣΟΛΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΒΑΛΕΙ Ο ΝΟΥ ΣΑΣ, ΩΣΤΟΣΟ ΠΑΡΑΜΕΝΕΙ ΥΠΕΡΟΧΟ!

Της Βίκυς Γαρυφαλλίδου

Οι θαλασσιές οι μπάλες...

Γνωρίσαμε για πρώτη φορά τα χαριτωμένα δεινοσαυράκια Bub και Bob στο κλασικό arcade Bubble Bobble. Τώρα, ύστερα από μια πολυτάραχη καριέρα σε διάφορα παιχνίδια για άλλα μηχανήματα, έφτασαν επιτέλους και στο N64 πρωταγωνιστώντας στο άγρια εθιστικό και τρομερά καθηλωτικό arcade puzzle game, το διάσημο Bust-A-Move 2.

Χωρίς αμφιβολία θα υπάρξουν μερικοί γκρινιάρηδες έτοιμοι να θάψουν το Bust-A-Move 2 για την έλλειψη πρωτοτυπίας ή για την αδυναμία του να εκμεταλλευτεί στο έπακρο της δυνατότητες του N64. Ξέρετε τι απαντάμε όλοι εμείς; Σκασίλα μας! Αυτό το παιχνίδι σε κάνει να μην ξεκολλάς απ' την οθόνη και το προτιμάμε απ' οποιοδήποτε άλλο κόλλημα.

Η έκδοση του παιχνιδιού για το N64 είναι ουσιαστικά ίδια με αυτές για το PlayStation και το Saturn, οι οποίες κοστίζουν αρκετά φθηνότερα. Αν λοιπόν διαθέτετε εκτός από το N64 και ένα PSX ή ένα Saturn θα πρέπει ήδη να έχετε αγοράσει το παιχνίδι! Έχοντας όμως υπόψη ότι η πλειονότητα των κατόχων N64 δεν έχει δεύτερη κονσόλα - έτσι κι αλλιώς πολλοί έχουν πουλήσει τα PlayStation τους για να αγοράσουν N64 - δεν χρειάζεται να αναφέρουμε καν το θέμα της τιμής του, αφού πρόκειται για ένα τόσο καλό παιχνίδι.


Στη σύντομη εισαγωγή θα δείτε τον Bub να βολτάρει αμέριμνα κάτω από τον έναστρο ουρανό. Ομορφη εικόνα αλλά λίγο άσχετη!



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Acclaim


Single Player


Multiplayer


Cartridge


Controller Pack

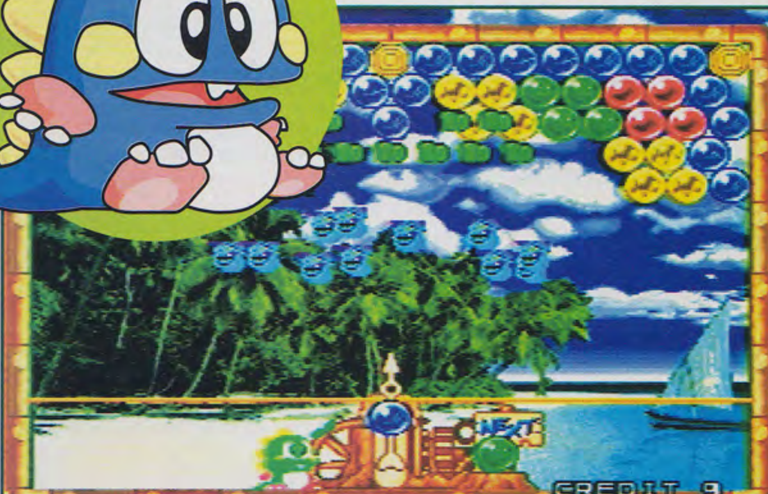
Πού βρισκόσασταν;

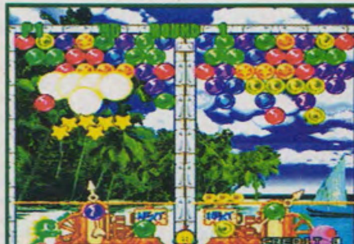
Για εσάς που σας είχαν κλειδωμένους σε κάποιο μοναστήρι ή πήρατε χάρη από το σωφρονιστικό ίδρυμα όπου κάνατε διακοπές τα τελευταία πέντε χρόνια και δεν έχετε ακούσει ποτέ για το αυθεντικό Bust-A- Move ή τις αναρίθμητες παραλλαγές του, σας πληροφορούμε ότι πρόκειται για το απλούστερο στη σύλληψη παιχνίδι που έχει υπάρξει.


Ο Bub ξεχνάει τους καλούς τρόπους, όταν ο αντίπαλός του προσθέτει φούσκες στην οθόνη του.

Ελέγχετε έναν μικρό δράκο, αν και οποιοδήποτε άλλο πλασματάκι κι αν επιλέξετε το gameplay δεν θα διαφοροποιηθεί καθόλου. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να σκάσετε ένα σωρό από φουσκάλες διαφορετικών χρωμάτων. Για να το πετύχετε, πρέπει να χρησιμοποιήσετε το τρομερό φουσκαλοβόλο σας και να τις πυροβολήσετε. Οι φουσκάλες που ακουμπάνε η μία στην άλλη και έχουν το ίδιο χρώμα σκάνε και εξαφανίζονται. Ενώ κάνετε όλα αυτά,

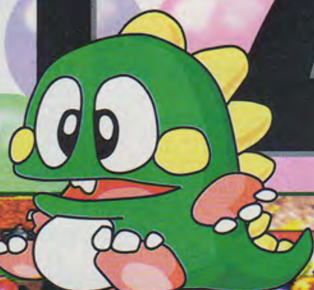



Αν επιλέξετε το One-Player Puzzle mode θα έχετε πιο πολύ χώρο για να παίξετε στην οθόνη σας και θα μπορείτε να τοποθετείτε πιο άνετα τις φυσαλίδες σας.


Οταν καταστρέφετε ένα σωρό από φούσκες, εμφανίζονται διάφορα αντικείμενα. Εδώ, για παράδειγμα, η οθόνη γεμίζει με άστρα.


Ο Beluga τα παίρνει στο κρανίο. Κάθε χαρακτήρας έχει τη δική του προσωπικότητα, αλλά μάλλον θα είστε πολύ απασχολημένοι με τις φούσκες σας για να το προσέξετε.

OVE 2





Δεν χρειάζεται να πυροβολήσετε αμέσως, αλλά αν αργήσετε το όπλο σας θα ρίξει αυτόματα.

προσπαθείτε συγχρόνως να αποτρέψετε τον αντίπαλο από τη νίκη. Καταλάβατε; Αν όχι, κανένα πρόβλημα, εδώ είμαστε εμείς...
Το συνηθισμένο στιλ παιξίματος στο Bust-A-Move 2 είναι ο ανταγωνισμός ανάμεσα σε δύο αντιπάλους που ρίχνουν φυσαλίδες σε μια οθόνη χωρισμένη κάθετα στη μέση και είτε ελέγχονται από εσάς είτε από το μηχάνημα. Κάθε παίκτης αρχίζει με μια σειρά από χρωματιστές φουσκάλες που φαίνονται στο πάνω μέρος της οθόνης και μια ίδια σειρά στο κάτω μέρος της οθόνης που αποτελεί τις προμήθειες για το όπλο σας. Κάθε τόσο η οθόνη


Καλώς ήρθατε στα Καρπάθια! Γέμισε ο τόπος νυχτερίδες (αλλά τώρα που τα καλοκοιτάμε μάλλον σαν βατράχια είναι).


Αυτή η μηχανική γάτα δίνει κεφαλιά στον Bub. Μήπως ήρθε η ώρα να σουτάρετε;


Μεγάλε... να τα πλένουμε τα δόντια μας πού και πού.

ταρακουνιέται, με αποτέλεσμα άλλη μια σειρά από φούσκες να προστίθεται δίπλα στις δικές σας έτσι, ώστε να γεμίζει απειλητικά η οθόνη



"Καυτό" παιχνίδι για το μηχανημά σας

ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΚΙ ΕΝΑΝ ΚΑΙΡΟ ΗΤΑΝ Ο BUB ΚΑΙ Ο BOB...

Ο Bub κι ο Bob είναι βετεράνοι στα παιχνίδια για computer και βρίσκονται στην πιάτσα σχεδόν όσο και ο Mario! Πρωτοεμφανίστηκαν σαν μικροί δράκοι και έγιναν γνωστοί σε όλους με το Bubble Bobble, ένα παιχνίδι... bubble'em up (όπως το shoot'em up αλλά με φούσκες!). Στο τέλος του Bubble Bobble γίνονται άνθρωποι και φεύγουν για τα Rainbow Islands, τη συνέχεια του παιχνιδιού που έχει τον ομώνυμο τίτλο.
Στην επόμενη εμφάνισή τους μετά το Rainbow Islands οι Bub και Bob δεν ήταν τόσο χαριτωμένοι ως άνθρωποι στο Parasol Stars, όπου έπρεπε να σώσουν επτά κόσμους χρησιμοποιώντας τις μαγικές ομπρέλες τους. Κουρασμένοι αλλά ευτυχισμένοι απ' τις περιπέτειές τους στο Parasol Stars οι Bub και Bob επέστρεψαν στα Rainbow Islands όπου αποφάσισαν να ζήσουν ήσυχα. Ξαφνικά κάποιος τους μεταμόρφωσε πάλι σε δράκους και έβαλαν πλώρη για να ανακαλύψουν μαγικά φίλτρα στο τέταρτο παιχνίδι Bubble Memories. Αυτό ήταν τεχνικά και το τέλος των περιπετειών των Bub και Bob. Ωστόσο κάποιοι αξιοσημείωτα όμοιοι δράκοι, οι Bubby και Bobby (απόγονοι των Bub και Bob), ξεφύτρωσαν σε δύο ακόμη παιχνίδια, το Bubble Symphony και το Bubble Bobble 2. Αυτή λοιπόν ήταν η πορεία των φίλων μας μέχρι που εμφανίστηκαν στη συνέχεια του Bust-A-Move. Τα υπόλοιπα ανήκουν στην ιστορία....

ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

Στο Story mode του παιχνιδιού ο Bub πρέπει να ταξιδέψει σε έναν παράξενο κόσμο, αντιμετωπίζοντας παράξενους αντιπάλους καθώς προσπαθεί να πάρει πίσω τα αστέρια του. Εδώ σας έχουμε έναν σύντομο οδηγό με τα είδη των αντιπάλων που θα συναντήσετε στα ταξίδια σας.


1. Ο Beluga είναι ένας από τους χαρακτήρες του αυθεντικού Bubble Bobble. Είναι μια φυσαλίδα-φάντασμα και έχει μια τεράστια γλώσσα - τι άλλο θα δουν τα μάτια μας!


2. Αυτός ο μηχανικός γάτος έχει την τάση να χάνει το κεφάλι του - στην κυριολεξία. Δεν θα είναι και τόσο δύσκολο να τον νικήσετε.


3. Δεν θα μπορούσαμε να πούμε ότι το στοματάκι της στάζει μέλι. Αντίθετα αυτό το χαριτωμένο κοριτσάκι είναι μάλλον ο πιο δύσκολος αντίπαλός προτού συναντήσετε τον τελικό κακό.


4. Αυτός ο τυπάκος μοιάζει με λάμπα που φορά κοστούμι και έχει μερικές φαεινές ιδέες για το πώς να σταματήσει τον Bub.


5. Τα τρία μάτια είναι καλύτερα από το ένα, ειδικά όταν συνοδεύονται από ένα τεράστιο ξίφος! Αυτό το μπλε ξωτικό φαίνεται αρκετά ύπουλο. Αλλά δεν θα σας είναι μεγάλο πρόβλημα.

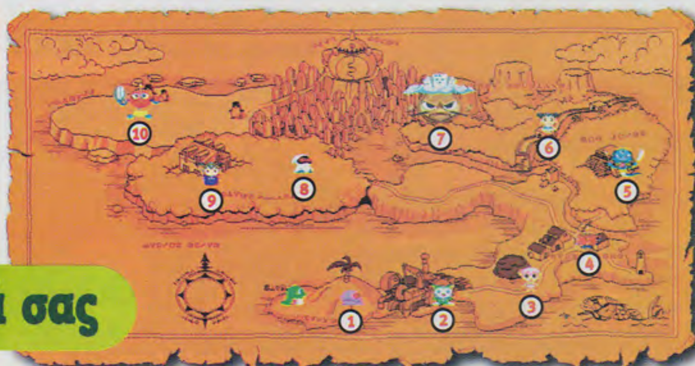

6. Κι άλλο κοριτσάκι, αυτήν τη φορά μανιακό με το χορό - κάτι που κάνει τον Bub να νιώθει ναυτία. Μην αφήσετε να σας αποσπάσει την προσοχή με τη μανία της.


7. Δεν βλέπετε τύπους σαν κι αυτόν κάθε μέρα: ένα αιωρούμενο κεφάλι με μια πόλη στην κορυφή του! Μπορεί να είναι τεράστιος αλλά όχι επικίνδυνος.


8. Άλλος ένας που έχει ξεφύγει απ' το Bubble Bobble είναι ο Stoner, ο οποίος έχει την κακή συνήθεια να πετά πέτρες. Κρίμα που δεν είναι το ίδιο αποτελεσματικός και με τις φουσκάλες.


9. Αυτή είναι μια τρομακτική αντίπαλος! Εμφανίζεται μέσα σε ένα σύννεφο από νυχτερίδες και σίγουρα δεν είναι καθόλου φιλική ούτε σας είναι εύκολο να τη νικήσετε.


10. Ο τελικός κακός θυμίζει διασταύρωση μεταξύ του Coiley από το Bubble Bobble και του Ψαλιδοχέρη. Το παίξιμό του είναι θανατηφόρο.



Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Αναρωτιέστε γιατί ο Bub κι ο Bob κάνουν αυτό που κάνουν; Λοιπόν μην αναρωτιέστε άλλο...



Bub: "Τι όμορφη νύχτα! Σε κάνει να νιώθεις όμορφα που είσαι ένας μικρός, πράσινος δράκος! Μια στιγμή, ποιος είναι εκεί; Είναι αυτός ο βρωμερός Belluga! Τι πάει να σκαρώσει άραγε;"



Belluga: "Ηρέμησε, Blub! Μην ασχολείσαι μαζί μου! Εχω βγει για τη βραδινή μου βόλτα."



Bub: "Δεν με λένε Blub! Το όνομά μου είναι Bub! Και τι κάνεις εκεί... βούτηξες όλα τα αστέρια! Δεν σου ανήκουν! Βάλ' τα πίσω εκεί που τα βρήκες, αλλιώς θα φας ανάποδη!"



Beluga: "Θα πρέπει να με πιάσεις πρώτα... μυξιάρικο!"
Bub: "Αυτό ήταν! Θα σε... χμ, θα πάρω ένα φουσκαλοβόλο για να σκάσω πολλές φουσκάλες - θα σου δείξω εγώ, θα δεις τι θα πάθεις!"



Στο Bust-A-Move 2 δεν υπάρχει αμφιβολία για το ποιος είναι ο νικητής. Μερικοί θέβαια μπορεί να προσβληθούν, όταν το παιχνίδι τούς αποκαλεί losers.

οδηγώντας σας σε αδιέξοδο. Αν καταφέρετε, εκτοξεύοντας φουσκάλες, να σχηματίσετε ομάδες των τριών ή περισσότερων με ίδιο χρώμα, τότε οι φουσκάλες που τις αποτελούν σκάνε και εξαφανίζονται από την οθόνη. Οσες πάλι φυσαλίδες κρέμονταν απ' την ομάδα που μόλις εξολοθρεύσατε, εξαφανίζονται και αυτές απ' την οθόνη. Αν καταφέρετε με μία κίνηση να εξαφανίσετε μια μεγάλη ομάδα, τότε οι φουσκάλες που την αποτελούσαν θα προστεθούν σε αυτές του αντιπάλου, φέρνοντάς τον ένα βήμα προς την ήττα... Αυτή ακριβώς είναι και η μεγάλη εξυπνάδα του παιχνιδιού. Προσθέστε όσες πιο πολλές φουσκάλες μπορείτε στην οθόνη του αντιπάλου έτσι, ώστε να τον οδηγήσετε γρήγορα στο αδιέξοδο, προτού φθάσετε εσείς φυσικά.

Εχει Κι Αλλο

Το Bust-A-Move 2 προσφέρει κάποιους εναλλακτικούς τρόπους παιχνιδιού. Για παράδειγμα, υπάρχει το απλό παιχνίδι, όπου παίζει μόνο ένα δεινοσαυράκι, καθώς και τα Time Trial modes, όπου δεν ανταγωνίζεστε κανέναν και δεν προστίθενται φυσαλίδες στο πάνω μέρος της οθόνης, αλλά όσο περνάει η ώρα ο χώρος όπου βρίσκονται οι φουσκάλες μικραίνει συνεχώς, κάνοντάς σας να νιώθετε ασφυκτικά.

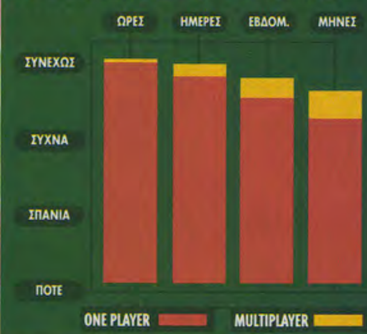
Το gameplay του Bust-A-Move 2 είναι πολύ απλό για να το μάθετε, αλλά πολύ δύσκολο να το χειριστείτε αποτελεσματικά. Το κόλπο είναι να δημιουργείτε συνεχώς όσο πιο μεγάλες αλυσίδες από φυσαλίδες μπορείτε, αλλά συγχρόνως ρισκάρετε όση ώρα το προσπαθείτε να σας βομβαρδίσει ο αντίπαλος με τις δικές του φουσκάλες προτού εσείς προλάβετε να κάνετε το ίδιο. Ενα ψύχραιμο χέρι είναι πάντα χρήσιμο, όπως επίσης και ένα καλό μάτι για να "πιάνετε" γρήγορα τις γωνίες που υπάρχουν για να παρκάρετε τις φούσκες σας, ώστε να συμπληρώσετε την αλυσίδα που σας χρειάζεται - εδώ θα ανταμειφθείτε για τον ιδρώτα που χύσατε πάνω στα βιβλία της γεωμετρίας σας (καθώς και για τις ώρες που αφιερώσατε στο μπιλιάρδο). Το Bust-A-Move 2 διαθέτει μία επιπλέον σημαντική καινοτομία, αν και για αυτήν δεν πρέπει να είναι πολύ υπερήφανοι οι δημιουργοί του. Ο παίκτης που ελέγχεται από το μηχάνημα μπορεί να χάσει χωρίς καν να βάλετε εσείς το χεράκι σας - κάτι που συμβαίνει συχνά!

Αυτό ήταν όλο! Υπάρχουν πολύ λίγα πράγματα που θα μπορούσαμε να πούμε ακόμα για το Bust -A- Move 2 διότι είναι ένα πάρα πολύ απλό παιχνίδι. Το τελικό σχόλιο θα πρέπει να είναι το εξής: Μπορεί να μην είναι καινούριο, είναι όμως καινούριο για το N64. Επίσης, μπορεί να μην αξιοποιεί ούτε κατά διάνοια τις δυνατότητες που προσφέρουν τα 64-bit, αλλά όμως είναι ένα από τα καλύτερα και πιο εθιστικά παιχνίδια που μπορείτε να βρείτε στην αγορά.



Κουτσοί, στραβοί στον Αγιο Παντελεήμονα! Αυτός εδώ ο τύπος δίνει μια εντελώς νέα σημασία στη λέξη "κεφάλας".





PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●○○○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●●
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **91%**

Το παιχνίδι αυτό αποδεικνύει πως τα κλασικά είναι και τα καλύτερα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Puyo Puyo Sun 64, Tetrisphere

ΑΣΤΕΡΙ, ΑΣΤΕΡΑΚΙ ΜΟΥ

Αν θέλετε να κερδίσετε στο Bust-A-Move 2, θα πρέπει να τα πάτε καλά με τον κόσμο των άστρων (όχι, δεν μιλάμε για ωροσκόπια).



Οι αστερόφουσκες είναι πάρα πολύ χρήσιμες.





Χτυπήστε τες με μια φουσκάλα....



....και θα σκάσουν όλες οι φουσκάλες του ίδιου χρώματος στην οθόνη σας.

RAMPAGE WO

ΕΝΑ ΑΚΟΜΗ ΚΛΑΣΙΚΟ ARCADE ΒΓΑΙΝΕΙ ΓΙΑ ΤΟ N64. ΘΑ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙ ΕΠΙΤΥΧΙΑ Ή ΘΑ ΚΑΤΑΛΗΞΕΙ ΣΕ ΠΑΤΑΓΩΔΗ ΑΠΟΤΥΧΙΑ;

Του Δημήτρη Ρήγα

Κάπου ανάμεσα

Οταν το Rampage εμφανίστηκε, για τα χαμένα στα βάθη των αιώνων arcades ήταν ασυνήθιστο ως ιδέα. Το gameplay περιλάμβανε το χειρισμό ενός τεράστιου μεταλλαγμένου πλάσματος, που περπάταγε μέσα σε πόλεις και προξενούσε τον όλεθρο. Η κυκλοφορία πρέπει να αποτέλεσε ρίσκο εκείνο τον καιρό, καθώς τα shoot'em up ήταν τα πιο δημοφιλή παιχνίδια, αλλά κάποιος προφανώς επισήμανε την τάση των παιδιών για βίαιες καταστροφές και έτσι φτιάχτηκε ένα παιχνίδι ανάλογο του King Kong όταν έφτασε στο Empire State Building. Σύντομα το Rampage έκανε την εμφάνισή του στους home computers, με εκδόσεις που κυκλοφόρησαν ανάμεσα σε άλλες για τα Sinclair Spectrum και Commodore 64. Ακόμη και σε αυτά τα μηχανήματα με τις περιορισμένες ικανότητές τους και τα πρωτόγονα γραφικά, το καταστροφικό αυτό παιχνίδι κατεδαφίσεων σημείωσε τεράστια επιτυχία. Υπήρχε κάτι το φοβερά ικανοποιητικό σωριάζοντας κτίρια και τρώγοντας τον τελευταίο ενοχλητικό ελεύθερο σκοπευτή. Τώρα, μετά μία ατελείωτη αναμονή, το Rampage επέστρεψε φρέσκο, ξαναδουλεμένο και έτοιμο να διαλύσει.

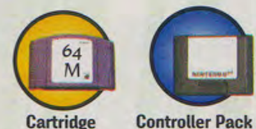


PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: MIDWAY



Single Player — Multiplayer



Cartridge — Controller Pack



Rumble pack



Οταν η ενέργειά σας τελειώσει, ξαναγυρίζετε σε ανθρώπινη μορφή και είστε γυμνός! Ο ανθρωπάκος αριστερά είναι ο George.

Το Rampage ξαναγεννήθηκε και

Φερνει την καταστροφη;

Το Rampage World Tour για το N64 είναι βασισμένο στο αρχικό coin-op. Η ιστορία του παιχνιδιού έχει ως εξής: Εσείς και δύο φίλοι σας, εξαιτίας ενός λάθους μιας μεγάλης εταιρία χημικών ονόματι Scum Labs, έχετε προσβληθεί από χημικά και μεταλλαχθήκατε σε τερατώδη πλάσματα, έναν γιγαντιαίο γορίλα, έναν τεράστιο λυκάνθρωπο και μια μεγάλη σαύρα.
Η κατάσταση σας έχει εκνευρίσει κομματάκι (πώς στο καλό μπορείτε να βρείτε παπούτσια, όταν τα πόδια σας έχουν το μέγεθος αυτοκινήτου;), γι' αυτό ξεκινάτε να βρείτε την εταιρία Scum Labs, διαλύοντας τα συγκροτήματά της ανά τον κόσμο και προκαλώντας όσο περισσότερο χάος και καταστροφή μπορείτε στο δρόμο σας. Κάπως έτσι αρχίζει το παιχνίδι. Ξεκινάτε βλέποντας μια πανικόβλητη ρεπόρτερ να μιλά για τεράστια τέρατα που προκαλούν φασαρίες σε μια πόλη. Μετά εμφανίζονται οι χαρακτήρες σας, σας χαμογελούν, κατεβαίνουν στο επίπεδο του δρόμου και η καταστροφή αρχίζει! Οι χαρακτήρες στο Rampage έχουν τρεις βασικές κινήσεις: κλωτσιά, γροθιά και άλμα. Αρχίζετε το παιχνίδι στεκόμενοι στο δρόμο μπροστά από κάποια κτίρια με μερικούς ανθρώπους να στριγκλίζουν και ίσως ένα παράξενο



Το χοροπήδημα στα κτίρια είναι ένας πολύ αποτελεσματικός τρόπος να το γκρεμίζετε γρήγορα.



Οταν αρχίζετε μια νέα ζωή, τα πλάσματα σας χαιρετούν με ένα εχθρικό χαμόγελο προτού μπουν στη δράση.

RLD TOUR

2η γνώμη

Κανείς δεν μπορεί να αρνηθεί ότι το Rampage WT είναι ένας διασκεδαστικός μαραθώνιος καταστροφής, αλλά αυτό που με ανησυχεί είναι για πόσο καιρό θα το παίζετε. Οι πρώτες ώρες είναι φοβερά απολαυστικές, αλλά μετά όλα επαναλαμβάνονται και γίνονται βαρετά. Τελικά, όλες οι πόλεις μοιάζουν ίδιες και εσείς βαριέστε να παίζετε άλλο. Κρίμα!

αυτοκίνητο ή αστυνομικό. Για να αρχίσει η περίοδος της τρομοκρατίας σας, χρειάζεται να σκαρφαλώσετε σε ένα κτίριο, κάτι που επιτυγχάνεται με το να μετακινηθείτε στο πλάι πιέζοντας το ανάλογο πλήκτρο. Οταν κρεμαστείτε στο κτίριο, μπορείτε να το κλωτσήσετε ή να ρίξετε γροθιές για να το καταστρέψετε σιγά-σιγά. Οι γροθιές είναι λιγότερο αποτελεσματικές από τις κλωτσιές, αλλά μπορούν να αποκαλύψουν bonus, αντικείμενα ή ανθρώπους τους οποίους μπορείτε να φάτε. Το κτίριο καταστρέφεται γρηγορότερα με κλωτσιές, ωστόσο θα πάρετε λιγότερα bonus με αυτόν το τρόπο. Για ταχύτερη καταστροφή χρειάζεται να σκαρφαλώσετε στην οροφή του κτιρίου και να το κοπανήσετε



Αν καταφέρετε να χτυπήσετε ένα ελικόπτερο, ένας τύπος πέφτει με αλεξίπτωτο. Φάτε τον ή καταστρέψτε το αλεξίπτωτό του και παρακολουθήστε τον να συντρίβεται!

δείχνει καταστροφικότερο από ποτέ

επανειλημμένα με τη γροθιά σας τραντάζοντάς το ολόκληρο. Ορισμένα κτίρια, επίσης, θα έχουν οροφές στις οποίες θα μπορείτε να πηδήσετε για να συνθλίψετε το κτίριο σε χρόνο-ρεκόρ.
Κάθε οικοδόμημα φθάνει σε ένα ορισμένο επίπεδο ζημιών προτού καταρρεύσει, εκείνη δε τη στιγμή εσείς πρέπει να πηδήσετε από αυτό, αλλιώς θα καταρρεύσετε μαζί του χάνοντας ενέργεια. Η αντίσταση στην καταστροφική μανία σας είναι λιγοστή, μερικοί μόνο άνθρωποι με όπλα και ίσως ένα παράξενο ελικόπτερο. Καθώς περνάτε τις πόλεις και τις χώρες, οι αντίπαλοί σας αυξάνουν σε αριθμό και δύναμη, με αποτέλεσμα να αντιμετωπίσετε όλα τα είδη εχθρών, από μαχητικά τζετ μέχρι και μικρά όμοια με ed-209 πολεμικά ρομπότ.

Κρυφοι Κινδυνοι

Πέρα από τους αντιπάλους τους, τα πλάσματά σας πρόκειται να αντιμετωπίσουν και άλλους κινδύνους. Για παράδειγμα, οι πινακίδες νέον θα σας προκαλέσουν ηλεκτροπληξία, αν τις χτυπήσετε όταν είναι αναμμένες. Ορισμένες πίστες έχουν μεγάλες περιοχές με νερό, το οποίο σας ρουφά και σας δυσκολεύει να ανεβείτε στα κτίρια, ενώ επιπλέον, στα bonuses που θα αποκαλύπτετε στα κτίρια θα βρείτε και μερικά λιγότερο νόστιμα αντικείμενα, τα οποία θα


Τα ελικόπτερα δεν είναι οι μόνοι εναέριοι εχθροί. Προσοχή στα μαχητικά τζετ που εξαπολύουν επιθέσεις στην πυκνοκατοικημένη πόλη.


Σε προχωρημένα επίπεδα, εξαιρετικά ενοχλητικοί τύποι με jetpacus κουβαλούν φλογοβόλα, όπως ανακάλυψε πριν από λίγο ο Lizzie.


Σε μερικά κτίρια θα βρείτε ορισμένα αντικείμενα όπως πλυντήρια. Μην τα αρπάξετε, γιατί η διαρροή θα σας πετάξει κάτω.

ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ!

Μπορείτε να παίξετε το Rampage ως ένα από τα τρία μεταλλαγμένα τέρατα! Καθώς δεν διαφέρουν σε ικανότητες, η επιλογή είναι καθαρά θέμα προσωπικής προτίμησης. Σας αρέσουν τα μαλλιά ή τα λέπια;


GEORGE
Ενας αξιαγάπητος King Kong!


LIZZIE
Ο κλώνος του Godzilla!


RALPH
Εμ... ένας τεράστιος λύκος!



Τα ελικόπτερα είναι μπελάς, καθώς είναι δύσκολο να τα φτάσετε και σας επιτίθενται με τα πυροβόλα τους.

έχουν επιβλαβές αποτέλεσμα αν τα αρπάξετε.
Τα καλοριφέρ, ας πούμε, δεν είναι ιδιαίτερα νόστιμα! Πρέπει να παραδεχτώ ότι δεν έχω παίξει πολύ το Rampage στο arcade, αλλά μοιάζει να είναι πιστή μεταφορά, αποδίδοντας τα γραφικά και το gameplay αρκετά καλά. Η δράση είναι γρήγορη και βίαιη, με αρκετές χιουμοριστικές σκηνές animation όταν συμβαίνουν ορισμένα πράγματα. Επί παραδείγματι, αν από απροσεξία χτυπήσετε ένα άλλο τέρας, αυτά αρχίζουν να εμπλέκονται σε έναν σύντομο καβγά συμπληρωμένο με καρτουνίστικου στιλ συννεφάκια και σκόνη. Ωστόσο υπάρχουν μερικά ασήμαντα προβληματάκια.
Ένα από αυτά αφορά στο ότι δεν μπορείτε να κρατηθείτε από ένα κτίριο για να χτυπήσετε ένα άλλο. Αντίθετα, στις εκδόσεις για home computers υπήρχε αυτή η δυνατότητα και διευκόλυνε πολύ τα πράγματα. Λέτε το Commodore 64 να ήταν ικανότερο από το N64; Στην παρούσα έκδοση πρέπει να σκαρφαλώνετε στο κτίριο που θέλετε να γκρεμίσετε. Τα κτίρια καταστρέφονται πολύ εύκολα. Χωρίς να θέλω να φανώ αναχρονιστικός, θυμάμαι ότι στην έκδοση για Spectrum, προκειμένου να καταστρέψετε ένα κτίριο, έπρεπε να το σφυροκοπήσετε σε στρατηγικά σημεία μέχρι να πέσει.
Στην έκδοση για N64 χτυπάτε το κτίριο όπου σας αρέσει και το όλο μέρος απλώς συντρίβεται. Αν και αυτό στην πραγματικότητα καθιστά γρηγορότερη τη δράση, από την άλλη απλοποιεί κατά πολύ τα πράγματα, κάνοντας εμφανές το πραγματικό πρόβλημα του Rampage, την έλλειψη πρόκλησης.
Το παιχνίδι σάς δίνει άπειρα credits, έτσι συνεχίζετε όσες φορές και αν πεθάνετε. Αυτό, σε συνδυασμό με την ευκολία με την οποία πέφτουν τα κτίρια, σημαίνει ότι δεν χρειάζονται



Scum Labs (Βρώμικα εργαστήρια): Ίσως το χειρότερο όνομα στον κόσμο για φαρμακευτική εταιρία.

ιδιαίτερες ικανότητες για να τελειώσετε το παιχνίδι, απλώς διαλύετε ό,τι βρίσκετε και ξαναρχίζετε όταν σκοτωθείτε. Δεν υπάρχει κίνητρο για να διατηρήσετε την ενέργειά σας ή να ψάξετε για τροφή, γιατί μπορείτε απλώς να αρχίσετε πάλι αν πεθάνετε. Αυτό βασικά σημαίνει ότι, τελικά, θα βρεθείτε να τριγυρίζετε από επίπεδο



σε επίπεδο, ενώ όλα κυλούν στους ίδιους ρυθμούς. Ακόμα και η ποικιλία των εχθρών, οι τοποθεσίες στον κόσμο και τα power-up με διαφορετικές ικανότητες δεν είναι αρκετά να αναβάλουν την επερχόμενη πλήξη.

Δεν Είναι Κι Άσχημο...

Μη με παρεξηγήσετε, το Rampage είναι διασκεδαστικό, ιδιαίτερα αν παίξετε έναν καταστροφικό αγώνα με δύο ακόμα φίλους σας. Ωστόσο υπάρχουν ελάχιστα στοιχεία στην έκδοση αυτή που αναδεικνύουν τις δυνατότητες του N64. Στα γραφικά, εκτός από τα videos ανάμεσα στα επίπεδα, το παιχνίδι είναι σχεδόν ίδιο με την έκδοση για PlayStation, κάτι που ωστόσο δεν είναι κακό. Αν ελπίζατε όμως για τα γνωστά 3D γραφικά του N64, ξεχάστε το! Συνολικά το Rampage World Tour είναι ένα ψυχαγωγικό παιχνίδι, απλώς είναι λίγο βαρετό και δείχνει τα χρονάκια που μεσολάβησαν από τότε που κυκλοφόρησε. Οι λάτρεις των arcade αναμφίβολα θα το αγαπήσουν. Οι υπόλοιποι, και συγκεκριμένα αυτοί που είχαν κάποια έκδοση για home computer, θα ήταν καλύτερο να το δοκιμάσουν προτού το αγοράσουν. Έπειτα από 15 λεπτά θα έχετε πάρει μια ιδέα για το πώς είναι.



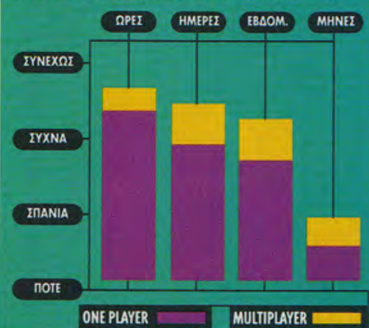
PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●○○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●○○○○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 80%

Μαμά! Ένα τέρας στο παράθυρο!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Blast Corps



BONUS GAMES

ΚΑΘΕ ΤΟΣΟ Ο ΣΑΜΑΤΑΣ ΣΤΟ RAMPAGE ΘΑ ΣΤΑΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΕΝΟΣ ΥΠΟ-ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΕΝΑ ΑΠΟ ΑΥΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΙ ΚΑΘΑΡΑ ΕΝΑΝ ΑΓΩΝΑ ΜΕΧΡΙ ΘΑΝΑΤΟΥ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ (ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΤΙ ΚΑΝΕΙ; ΒΑΡΑΕΙ ΜΥΓΕΣ;). ΣΕ ΕΝΑ ΑΛΛΟ ΟΔΗΓΕΙΤΕ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΕΡΟΠΛΑΝΑ ΣΤΟΝ ΟΥΡΑΝΟ, ΜΑΖΕΥΟΝΤΑΣ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΑΠΟΦΕΥΓΟΝΤΑΣ ΑΛΛΑ.





Videopolis
CONSOLE CLUB



ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΣΑΣ ΟΠΛΟ

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ
ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
ΣΕ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

SNES + GAME: 17.500
PSX GAMES: ΑΠΟ 7.900
N64 GAMES: ΑΠΟ 8.500
SNES GAMES: ΑΠΟ 4.500
VIRTUAL BOY GAMES: ΑΠΟ 2.900
CD-ROM GAMES: ΑΠΟ 3.950
3DO GAMES: ΑΠΟ 3.500
GAME BOY GAMES: ΑΠΟ 3.500

ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ


PSX
- NBA PRO 98
- LUCKY LUCK
- SAN FRANSISCO RUS
- RESIDENT EVIL 2
- WORLD CUP 98
- TOTAL NBA 98
- GOLDEN GOAL
- MEN IN BLACK
- GRAND TURISMO
- DEADBALL ZONE



- NBA COURTSIDE
- DUAL HEROES
- QUAKE
- YOSHI'S STORY
- MISCHIEF MAKERS
- RAMPAGE WORLD TOUR
- WETRIX
- WAYNE GRETZKY'S 98

PC CD-ROM
- X FILES
- TEX MURFY
- LANDS OF LORD II
- M-1 TUNK
- PLATOON II
- DIE BY THE SWORD
- RPG COLLECTION

ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΔΗΜΟΣΘΕΝΟΥΣ 195, Τ.Κ. 176 73, ΤΗΛ.: 9530272
ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ: ΑΙΓΑΙΟΥ 96, Τ.Κ. 171 24, ΤΗΛ.: 9319491









ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ!

WAYNE GRETZK

ΤΟ ΣΚΗΝΙΚΟ ΕΙΝΑΙ ΓΝΩΣΤΟ ΚΑΙ ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΟΧΗ: ΕΙΣΤΕ ΜΠΑΛΚΟΝΑΤΟΙ, ΞΑΠΛΩΜΕΝΟΙ ΣΤΗΝ ΠΟΛΥΘΡΟΝΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΜΙΛΑΤΕ ΜΕ ΤΙΣ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΤΟΥ ΡΟΝΑΛΝΤΟ ΚΑΙ ΤΩΝ ΛΟΙΠΩΝ ΑΣΤΕΡΩΝ ΤΟΥ MUNDIAL. (ΠΕΡΙΣΤΑΣΙΑΚΑ ΡΙΧΝΕΤΕ ΚΑΙ ΚΑΜΙΑ ΠΕΝΤΑΡΑ, ΚΑΘΩΣ Η ΕΛΛΑΔΑ ΣΗΚΩΝΕΙ ΤΟ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΚΥΠΕΛΛΟ ΓΙΑ 621Η ΦΟΡΑ ΣΤΟ FIFA 98.)



Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: GT Interactive
Διάθεση: CD-Media

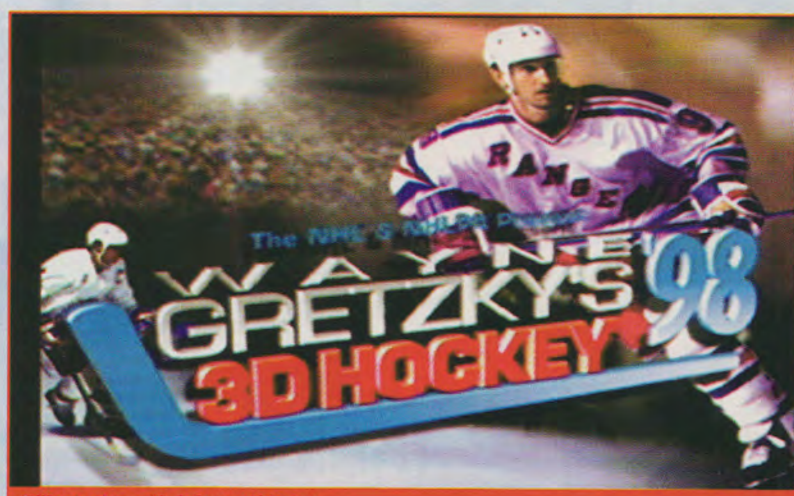


Ζέστη, βρε παιδάκι μου!

Τι θα λέγατε να αφήσετε το θερινό κλίμα της Γαλλίας, τα γεμάτα γήπεδα και τα εντυπωσιακά γκολ και να μεταφερθείτε στον πάγο ενός γηπέδου hockey, παρέα με το "θεό" του δημοφιλούς αθλήματος, τον Νεοϋορκέζο Wayne; Πώς; Δεν θα... λέγατε; Καλά, δεν περίμενα κάτι διαφορετικό. Πάντως το 3D Hockey είναι ένα αρκετά καλό παιχνίδι, που όμως ήρθε σε λάθος εποχή.

Αυτοί οι Αμερικανοί είναι εντελώς στον κόσμο τους. Ολος ο κόσμος είναι συντονισμένος στους ρυθμούς του ποδοσφαίρου και αυτοί... hockey και baseball. Οχι ότι τα εν λόγω παιχνίδια δεν είναι καλά, αντίθετα είναι αρκετά playable και ιδιαίτερα θεαματικά. Απλώς είναι λίγο δύσκολο να εδραιωθούν στο ευρωπαϊκό κοινό και ειδικά στη χώρα μας. Κανείς όμως δεν μπορεί να κατηγορήσει τη Midway για την προσπάθειά της να μεταφέρει την ατμόσφαιρα του NHL στις τηλεοράσεις μας.

Στο Wayne Gretzky's, λοιπόν, σας δίνεται η δυνατότητα να επιλέξετε μία από τις 26 επαγγελματικές ομάδες του NHL και να στεφθείτε παγκόσμιοι πρωταθλητές (τώρα τι παγκόσμιοι, αφού το πρωτάθλημα διεξάγεται μόνο στην Αμερική και τον Καναδά, είναι μια άλλη ιστορία). Το πρώτο θετικό του παιχνιδιού βρίσκεται σε αυτό το σημείο. Υπάρχουν όλες οι ομάδες του NHL, καθεμία από τις οποίες απαρτίζεται από τους αληθινούς παίκτες της. Οι τελευταίοι διαθέτουν τα στατιστικά τους (Defence, Strenght, Speed και Shooting), τα οποία έχουν τη δική τους σημασία στο παιχνίδι. Φυσικά επιλέξτε NY Rangers, όπου και μόνο η παρουσία του "Ρονάλντο του hockey", του "The Great One" Wayne Gretzky, είναι αρκετή για να τσακίσετε όλους τους αντιπάλους.



O Wayne είναι ο "θεός" του αθλήματος.



Drop Dead!

Πού Είναι η Εισαγωγή;

Αν σας αρέσουν οι εντυπωσιακές εισαγωγές, οι εισαγωγές που σας αφήνουν άφωνους, εκείνες στις οποίες τα εντυπωσιακά videos και οι εκπληκτικές φάσεις σάς προκαλούν συναισθήματα έντασης και πάθους, τότε... ψάξτε για κάτι άλλο. Εισαγωγή δεν υπάρχει. Εκτός κι αν ικανοποιείστε με το φανταστικό και μεγαλοπρεπές λογότυπο της Midway (πρέπει να παραδεχτούμε ότι είναι εκπληκτικό).



Action 'Η Simulation;

Το παιχνίδι σάς αφήνει να επιλέξετε τον τρόπο με τον οποίο θα αγωνιστείτε. Αν και τα δύο gameplay modes μοιάζουν ως προς τον τρόπο παιχνιδιού, ωστόσο έχουν μερικές διαφορές. Στο Arcade κάθε ομάδα έχει μόνο τρεις παίκτες (συν τον τερματοφύλακα), ενώ το γήπεδο είναι μικρότερο του κανονικού. Α, επίσης δεν υπάρχουν κανόνες! Κοινώς κάνετε του κεφαλιού σας, αδιαφορώντας για τις

Y'S 3D HOCKEY


Δείγμα από τις εντυπωσιακές κινήσεις των παικτών.



ΓΙΑΧΟΥΟΥΟΥ!


Μα από εκεί το θαράς, άνθρωπέ μου;


Ουπς! Μάλλον γλίστρησα...

συνέπειες (ουπς, συγγνώμη, εγώ πήγαινα καθαρά για το puck - το μπαλάκι του hockey). Επίσης η χρονική διάρκεια των quarters (σημειώστε ότι κάθε αγώνας hockey έχει τρεις περιόδους) δεν μπορεί να υπερβεί τα τρία λεπτά.
Αντίθετα στο Simulation τα πράγματα είναι περισσότερο ρεαλιστικά, αφού το παιχνίδι δείχνει να εξομοιώνει έναν πραγματικό αγώνα hockey. Μπορείτε να επιλέξετε τον αριθμό των παικτών (έως πέντε συν τον τερματοφύλακα) και να θέσετε το μέγεθος του γηπέδου (Ring) στα φυσιολογικά του επίπεδα (Regulation). Τέλος, η διάρκεια των περιόδων αυξάνεται (έως τα είκοσι λεπτά), κάνοντας το παιχνίδι περισσότερο ρεαλιστικό. Ομως μην το παρακάνετε, διότι μια περίοδος των είκοσι λεπτών σε ένα game μπορεί να είναι ιδιαίτερα κουραστική, πιστέψτε μας.
Επιλέξτε ένα Arcade για λίγα λεπτά έντασης και... ξύλου. Μπορείτε να κάνετε τους αντιπάλους σας μαύρους ή, σε περίπτωση που επιθυμείτε να παίξετε καθαρά (τα ονόματά σας αμέσως), να επιδιώξετε να σκοράρετε και να παίξετε εξαντλητική άμυνα. (Hint: Στους περισσότερους αγώνες η άμυνα θα σας δώσει τη νίκη.) Διαφορετικά, αν είστε από αυτούς που επιβεβαιώνονται μέσα από μακροχρόνιο ανταγωνισμό, επιλέξτε μια ολόκληρη -σκληρή- σαιζόν, με αποκορύφωμα τα εντυπωσιακά play-offs. Με μια memory card να θυμάται τα απαραίτητα δεδομένα, θα μπορείτε να επιθεωρείτε τα στατιστικά της hockey... καριέρας σας. Ενα αληθινό πρωτάθλημα hockey στην τηλεόρασή σας. Αληθινό; Χμμ... δεν είναι απόλυτα ακριβές.

Βαλτε Φωτια Στα Αντιπαλα Διχτυα

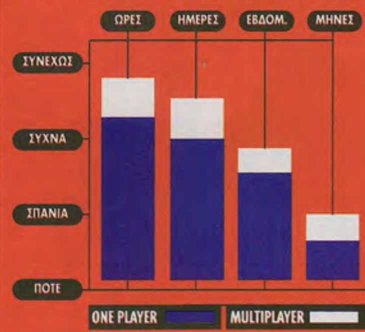
Κάτι τέτοιο συμβαίνει όταν επιτύχετε ένα power shot. Το puck

ΕΙΝΑΙ Ο WAYNE ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΚΑΙ ΣΤΟ PSX;

Η ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΑΦΑΤΙΚΗ. ΜΕ ΟΜΟΡΦΑ ΓΡΑΦΙΚΑ, ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΕΣ ΚΑΜΕΡΕΣ ΚΑΙ ΚΟΝΤΙΝΑ REPLAYS, ΤΟ 3D HOCKEY ΣΥΧΝΑ ΘΑ ΣΑΣ ΜΕΤΑΦΕΡΕΙ ΣΤΗΝ "ΚΑΡΔΙΑ" ΤΟΥ NHL. ΟΙ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΡΟΩΘΟΥΝ ΜΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ARCADE ΔΡΑΣΗ, ΕΝΩ ΤΑ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ ΠΟΥ ΔΙΝΟΝΤΑΙ ΔΕΝ ΘΑ ΑΦΗΣΟΥΝ ΠΑΡΑΠΟΝΕΜΕΝΟΥΣ ΤΟΥΣ ΛΑΤΡΕΙΣ ΤΗΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΑΣ. ΑΝ ΚΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ ΣΕ ΛΑΘΟΣ ΕΠΟΧΗ (ΒΛ. MUNDIAL), ΩΣΤΟΣΟ ΕΙΝΑΙ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ ΚΑΙ ΙΔΑΝΙΚΟ ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ ΜΕ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ HOCKEY.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

ΩΡΕΣ | ΗΜΕΡΕΣ | ΕΒΔΟΜ. | ΜΗΝΕΣ
ΣΥΝΕΧΩΣ
ΣΥΧΝΑ
ΣΠΑΝΙΑ
ΠΟΤΕ
ONE PLAYER | MULTIPLAYER

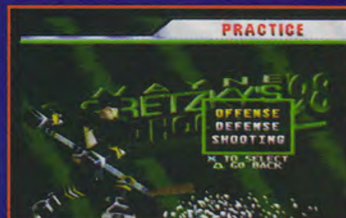

Το... jumpball του hockey.



"Εκτός από παίκτης hockey, μετέχω και σε αγώνες καλλιτεχνικού πατινάζ!"

ΠΡΟΠΟΝΗΘΕΙΤΕ

Τι; Δεν ξέρετε hockey; Ευκαιρία λοιπόν να μάθετε από το practice του παιχνιδιού.



Προπονηθείτε...


...ΣΤΗΝ ΑΜΥΝΑ...


...ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΠΙΘΕΣΗ!



ΤΟ HALL OF FAME ΤΟΥ "ΜΕΓΑΛΟΥ"

Από το option Records μπορείτε να δείτε τις διακρίσεις του Wayne.



Οι πανηγυρισμοί θυμίζουν κάτι από FIFA 98.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ	●●●●●○○○○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **76%**

Αρκετά καλό, αλλά στη σκιά του Παγκοσμίου Κυπέλλου ενδέχεται να περάσει απαρατήρητο.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ: nhl powerplay 98

εκσφενδονίζεται με εκπληκτική ταχύτητα και το αντίπαλο τέρμα γεμίζει φλόγες. Ειδικά αν το σουτ είναι από σχετικά μακρινή απόσταση, επιφωνήματα όπως: "άρπα την, άτιμε", "πάρε να' χεις" και άλλα τέτοια καθιερωμένα ακολουθούν το γκολ που πετύχατε. Ο τερματοφύλακας (goalie) χτυπιέται στο έδαφος και ένα μικρό όχημα... πυροσβεστικής κάνει την εμφάνισή του πίσω από το τέρμα! Αλλοτε πάλι ο τερματοφύλακας, θέλοντας να εκδικηθεί για το προηγούμενο γκολ που δέχτηκε, στέκεται σαν τοίχος μπροστά από το τέρμα του και ένας... τοίχος κάνει την εμφάνισή του κάτω από τα δοκάρια - ακολουθεί το ανάλογο σχόλιο του εκφωνητή: "This goalie is like a wall!" Εντυπωσιακά χαρακτηριστικά, που συνδυάζουν την καθαρά arcade δράση με έναν αρκετά ρεαλιστικό αγώνα.

Ομορφες και ποικίλες είναι και οι κινήσεις των παικτών σας τόσο στην άμυνα όσο και στην επίθεση. Μπορούν να κάνουν βουτιές (έχετε δει έναν πραγματικό αγώνα hockey; Ετσι ακριβώς!), να γονατίζουν, να κλέβουν το puck όχι και τόσο τίμια και πολλές ακόμα κινήσεις, με αποκορύφωση τη special επιτάχυνση (Burst). Θυμάστε την ειδική κλωτσιά του Johny Cage στο Mortal Kombat; Ε, κάτι παρόμοιο - χωρίς την κλωτσιά βέβαια, προς μεγάλη μας απογοήτευση. Μόλις το κουτί του Burst Indicator γίνει κόκκινο, πατήστε R1 και κάντε τους να ψάχνονται! Cool stuff, που κάνει το παιχνίδι ακόμα πιο διασκεδαστικό.


Προσοχή μη σας φάει ο τίγρης!

Ηχος: Σκοτώστε τον Speaker!

Ο εκφωνητής καταβάλλει σημαντικές προσπάθειες να μεταφέρει την τηλεοπτική ατμόσφαιρα ενός αγώνα hockey. Συχνά τα καταφέρνει, αφού τα σχόλιά του είναι αρκετά και πετυχημένα. Ομως η ποιότητα της φωνής του είναι κάκιστη. Ακούγεται σαν να μιλά μέσα από... ντουλάπα - λέτε η Midway να έκανε από εκεί την ηχογράφηση; Υποτίθεται ότι το PSX λειτουργεί με CD, το CD παρέχει ψηφιακό ήχο κ.ο.κ. Αν το speech είχε καλύτερη ποιότητα, το παιχνίδι θα ήταν σαφώς ανώτερο. Τα ίδια πάνω-κάτω ισχύουν και για τις φωνές των θεατών. Οι άνθρωποι προσπαθούν -δεν λέω- να συμμετάσχουν ενεργά στο παιχνίδι, άλλοτε με πανηγυρισμούς και άλλοτε με μακρόσυρτες αποδοκιμασίες, αλλά μάλλον δεν έχουν έρθει σε αγώνα Παναθηναϊκού-Ολυμπιακού, να δουν τι γίνεται! Με άλλες λέξεις, αν περιμένατε ένα ολοζώντανο στάδιο να πάλλεται από ήχους, χάσατε. Πάντως οι υπάρχοντες είναι αρκετά καλοί - όποτε εμφανίζονται...

REPLAY THE GAME!

Τα replays του παιχνιδιού είναι αρκετά πετυχημένα, αν και ολίγον... βουβά.


"Δεν μασάω μία, θα τα πιάσω όλα!"


Οι κινήσεις των παικτών είναι φυσικότατες.


"Τι έπιασα ο άνθρωπος!"


Λοιπόν, παίδες, θέλω ηρεμία και fair play. -Βέβαια, βέβαια.



TENCHU


Οταν σας πάρουν χαμπάρι, σκοτώστε τους επιτόπου. Οι δειλοί μπορούν να τρέξουν προς τις ταράτσες.

ΖΗΤΕΙΤΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΑΣ ΔΟΛΟΦΟΝΟΣ ΜΕ ΚΡΥΟ ΑΙΜΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΘΕΙ ΣΤΟΥΣ ΔΡΟΜΟΥΣ ΤΗΣ ΑΡΧΑΙΑΣ ΙΑΠΩΝΙΑΣ. ΟΙ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΜΕΝΟΙ ΔΙΑΒΑΣΤΕ Ο,ΤΙ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ.

Του Νάσου Μπέλλου

Deja vu...



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Sony





Οταν μπείτε για πρώτη φορά στο σκοτεινό -με οπτική τρίτου προσώπου- κόσμο του Tenchu, θα σκεφτείτε: "ρε να πάρει, πάλι το Tomb Raider αγόρασα;". Προτού όμως γυρίσετε στο μαγαζί για να το επιστρέψετε, παίξτε λίγο περισσότερο και θα καταλάβετε ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι που, ναι μεν μοιάζει με το Tomb Raider, όμως έχει αρκετές διαφορές που το κάνουν να ξεχωρίζει. Εντάξει, υπάρχουν κι εδώ λάκκοι για να πέσετε μέσα, ανθρώπινοι εχθροί και ζώα που στρέφονται εναντίον σας, καθώς και η ίδια απεικόνιση της κάμερας, όμως το gameplay είναι άλλου παπά ευαγγέλιο.


Δοκιμάστε να κόψετε το λαρύγγι ενός αντιπάλου σας. Η κάμερα θα πλησιάσει και θα δείξει από κοντά την αιματοβαμμένη σκηνή.

Θα βρεθείτε ανάμεσα σε χωριά, δάση και σπηλιές της Ιαπωνίας, την εποχή που όλα ήταν πιο απλά και οι διαφορές λύνονταν με τη δύναμη της λεπίδας. Σκοπός σας είναι να εξολοθρεύσετε όλους τους εχθρούς, συμπεριλαμβανομένων των διάφορων "εύσωμων" αφεντικών (bosses), που μοιάζουν -κατά ύποπτο τρόπο- με τερματοφύλακες του χόκεϊ επί πάγου. Δεν θα δυσκολευτείτε ιδιαίτερα να τους σκοτώσετε. Ομως για να φτάσετε σε καθέναν από αυτούς, θα χρειαστεί να περάσετε πάνω από πολλά πτώματα και μέσα από δύσβατες περιοχές. Αλλωστε εκεί έγκειται η πρόκληση του παιχνιδιού. Το Tenchu ανταμείβει τους παίκτες που χρησιμοποιούν πονηριά και φινέτσα - αντίθετα με εκείνους που προτιμούν το γιουρούσι, με δύο αυτόματα στο χέρι και... ό,τι βγει. Αλλωστε αποτελεί μεγαλύτερη πρόκληση η εξολόθρευση των αντιπάλων εφαρμόζοντας πιστά ένα προσχεδιασμένο πλάνο δράσης.

Φονος Τα Μεσανυχτα

Μπείτε στο κλίμα μιας τυπικής "επιχείρησης": Ως επαγγελματίας δολοφόνος, σκύβετε όντας πάνω σε μια σκοτεινή ταράτσα, προσέχοντας τις κινήσεις του φρουρού μέσα στη νύχτα. Μόλις γυρίσει την πλάτη του, πηδάτε από την ταράτσα και προχωράτε σιγά-σιγά προς το μέρος του. Οταν αντιληφθεί την






Φτου, παγίδα! Εκεί που περπατάτε αμέριμνος στο δωμάτιο, ξαφνικά εμφανίζεται κάποιος που θέλει να σας κόψει στα δύο!




Προσοχή! Οι παλιές χειροβομβίδες δεν είναι για πειράματα. Μπορούν να ανατιναχτούν πάνω σας ανά πάσα στιγμή.

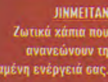

Αχά! Δεν ξεφεύγεις τώρα, άμοιρε φύλακα. Η λεπίδα μου θα είναι το τελευταίο πράγμα που θα δεις!

ΨΩΝΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΠΙΤΙ

ΚΑΛΟ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΕΞΟΠΛΙΣΤΕΙΤΕ ΜΕ ΤΑ ΚΑΤΑΛΛΗΛΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΠΡΟΤΟΥ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ ΤΙΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΣΑΣ, ΣΤΗΝ ΑΡΧΗ ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΕΔΟΥ. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ ΤΑ ΕΞΗΣ:



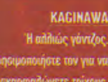
GOSHIKIMAI
Μερικά κουρέλια που μπορείτε να αφήνετε πίσω σας για να μη χάνεστε (like Kontorevithoulis).



JINMEITAN
Ζωτικά χάπια που ανανεώνουν τη χαμένη ενέργειά σας.



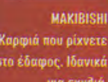
JIRAI
Μια νάρκη ευαίσθητη στο πάτημα. Προσέξτε πού πατάτε!



KAGINAWA
Ή αλλιώς γάντζος. Χρησιμοποιήστε τον για να σκαρφαλώνετε τοίχους.



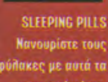
CLAY GRENADE
Είναι τόσο πρωτόγονη, ώστε μερικές φορές δεν ανατινάζεται καθόλου.



MAKIBISHI
Καρφιά που ρίχνετε στο έδαφος. Ιδανικά για σκυλιά.



DUMPLING
Μην το πιείτε! Είναι δηλητηριώδες. Κεράστε τους εχθρούς σας με αυτό.



SLEEPING PILLS
Νανουρίστε τους φύλακες με αυτά τα υπνωτικά χάπια.



SHURIKEN
Θα πετύχουν το στόχο που σημαδέψατε.



Έχετε απελπιστεί; Βρείτε έναν από τους αθώους και τρομοκρατημένους πολίτες και κάνετε τον να νιώσει τη λεπίδα σας.



Τα πτώματα παραμένουν στο σημείο όπου τα αφήσατε, χωρίς να εξαφανίζονται ή να γίνονται διάφανα.



Μια διαφορετική συναλλαγή για τον πωλητή που θα πλησιάσει την Ayame.



Αυτός ο αδέξιος και δυσκίνητος boss δεν έχει καμία ελπίδα απέναντι στην επιδεξιότητα της ευκίνητης Ayame.

παρουσία σας, τον πιάνετε από το λαιμό, βγάζετε το μαχαίρι σας και του κόβετε το λαρύγγι. Άφθονες ποσότητες αίματος ξεπετάγονται από το θύμα σας, λερώνοντας τον τοίχο και πλημμυρίζοντας το έδαφος. Λίγο προτού ξεψυχήσει, πετάτε το γάντζο σας προς την ταράτσα που βρίσκεται ψηλότερα από εσάς και σκαρφαλώνετε με μια γρήγορη κίνηση. Θα βρεθείτε σε μια νέα γειτονιά, με έναν νέο φρουρό. Σύντομα κι αυτός θα συναντήσει τον Δημιουργό του. Αυτή η αποτελεσματική τακτική είναι μεν συναρπαστική (και αρκετά δύσκολη) αλλά καταντά κουραστική ύστερα από πολλές επαναλήψεις.

Ο καλύτερος τρόπος για να εξολοθρεύσετε τους αντιπάλους σας είναι ο αιφνιδιασμός και όχι η κατά μέτωπο επίθεση, όπου δεν επαρκεί το σπαθί σαμουράι του ψηλού Rikimaru ή τα δίδυμα μαχαίρια της μικρόσωμης Ayame. Η μικρή ποικιλία των κινήσεων που έχετε στη διάθεσή σας (περίπου δέκα) δεν θα σας σώσουν από τη σίγουρη αντεπίθεση των φρουρών που θα σας εντοπίσουν. Αντίθετα, η αιφνιδιαστική επίθεση εγγυάται γρήγορο και ανώδυνο (για εσάς) θάνατο του αντιπάλου, οπότε επωφεληθείτε. Χρησιμοποιήστε το μετρητή προσέγγισης (proximity meter), για να κρίνετε πόσο κοντά βρίσκεται ο αντίπαλος προτού τον δείτε, και προχωρήστε απαρατήρητοι γύρω από τις γωνίες και πίσω από τους τοίχους, προσέχοντας πάντα τις κινήσεις του. Αν θεωρήσετε ότι είναι επικίνδυνο να επιτεθείτε, μπορείτε να πετάξετε clay grenades ή να εκτοξεύσετε εναντίον του αστεράκια ninja. Αν προτιμάτε την πονηρή οδό, τότε ρίξτε προς το μέρος του ένα μικρό μπουκάλι με δηλητήριο. Όταν το πιει και αρχίζει να τρεκλίζει (σ.α.: μα καλά, δεν του έχει πει η μαμά του να μην παίρνει δώρα από αγνώστους;), πλησιάστε τον και διαμελίστε τον.



Δεν ξέρουμε τι είναι, αλλά μοιάζουν με τους εξωγήινους που ανακάλυψε ο Mulder στην έρημο. Ξερνάνε θανατηφόρα φωτιά αλλά μην ανησυχείτε, δεν προλαβαίνουν την ταχύτητά σας.

Θανατος το Σουρουπο

Ποια είναι όμως τα μειονεκτήματα του Tenchu; Η απάντηση είναι άμεση: τα τεχνικά λάθη του. Εκ πρώτης όψεως το παιχνίδι φαίνεται αρκετά απλό, μόλις ξεκινήσετε όμως θα σας εκνευρίσει το pixelation, που θα συναντήσετε σχεδόν σε κάθε επιφάνεια. Επίσης, αν είστε κοντά σε κάποιον -ή μερικές φορές ακόμα και σε μια τοποθεσία-, η δράση θα επιβραδυνθεί αρκετά. Εντάξει, θα μου απαντήσετε, αυτό μπορείτε να το συνηθίσετε. Εκεί όμως που θα εκνευριστείτε σίγουρα είναι όταν θα δείτε την κάμερα να τρελαίνεται κατά τη διάρκεια μονομαχιών και να στρέφεται σε οποιοδήποτε σημείο εκτός από τη μάχη αυτή καθ' εαυτή - πόσο μάλλον όταν σας έχει απομείνει ελάχιστη ενέργεια και δεν βλέπετε τι κάνετε...

Σε γενικές γραμμές, το Tenchu περιέχει στοιχεία όπως ο γάντζος και το proximity meter, που θα μπορούσαν να αποτελέσουν τη βάση για το χαρακτηρισμό του ως ένα εξαιρετικό παιχνίδι. Πάντως η έκδοση για PAL (τα δικαιώματα ανήκουν στην Activision) θα αργήσει αρκετούς μήνες, κάτι που μας κάνει να ελπίζουμε ότι θα διορθωθούν οι ατέλειές του. Μέχρι τότε, θα γράφαμε ότι είναι μια αγορά που έχει ρίσκο, γιατί τα μειονεκτήματά του είναι πιθανό να σας εκνευρίσουν σε βαθμό αυτοκτονίας.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●○○○○○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●○○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 78%

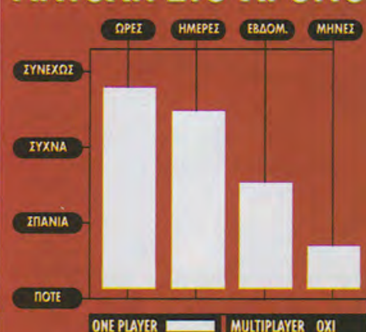
Διασκεδαστικό αλλά τεχνικά ανεπαρκές.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Nightmare Creatures
Tomb Raider 2

ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΩΝ SAMURAI



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



BUST-A-MOVE

DANCE & RHYTHM ACTION

ΔΥΟ ΩΡΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΟΝ JOHN TRAVOLTA ΝΑ ΣΚΑΣΕΙ ΑΠΟ ΤΗ ΖΗΛΙΑ ΤΟΥ.

Let's dance!



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Enix


Single Player


Multiplayer


Memory Card

Σίγουρα το πρώτο που θα σκεφτείτε διαβάζοντας τον τίτλο του review είναι τα συμπαθή δεινοσαυράκια της σειράς Bubble Bobble. Ωστόσο, οι ομοιότητες των δύο παιχνιδιών περιορίζονται μόνο στον τίτλο. Το συγκεκριμένο παιχνίδι θα λέγαμε ότι είναι ένας κλώνος του γνωστού Parappa the Rapper, στο οποίο έπρεπε να περάσεις κάποιες χορευτικές δοκιμασίες για να κατακτήσεις την αγαπημένη σου. Στο Bust a Move στόχος σου είναι να νικήσεις τους αντίπαλους χορευτές εκτελώντας κάποιες χορευτικές φιγούρες καλύτερα από αυτούς. Για να ολοκληρώσεις ένα σετ χορευτικών κινήσεων πρέπει να πατήσεις τα πλήκτρα κατευθύνσεως με τη σειρά που εμφανίζονται στην οθόνη άλλα και την κατάλληλη χρονική στιγμή. Εάν τα καταφέρεις, θα σου δοθούν περισσότερο πολύπλοκοι συνδυασμοί, οι οποίοι θα σου επιτρέψουν να μαζέψεις περισσότερους πόντους. Σε αντίθετη περίπτωση, είσαι αναγκασμένος να παίξεις την πίστα από την αρχή.







Ο μασκοφόρος raver Gas χρησιμοποιεί ύπουλα όπλα για να ακινητοποιήσει προσωρινά την Kelly.



Η Frida σολάρει εντυπωσιάζοντας το κοινό της.



Ο Robo-Za χρειάζεται ένα ολόκληρο οικοδομικό τετράγωνο για να χορέψει.



Κάθε παίκτης έχει και ειδικές φιγούρες. Εδώ ο Heat βάζει -στην κυριολεξία- φωτιά στην πίστα.

SHAKE IT, BABE!

Αν και ο συγχρονισμός των κινήσεων με τη μουσική είναι πολύ σημαντικός, το Bust a Move είναι λιγότερο αυστηρό από το Parappa. Εδώ έχεις τη δυνατότητα να διαλέξεις έναν από τους δύο προτεινόμενους συνδυασμούς ή, έπειτα από αρκετή προπόνηση, να συνθέσεις μία δική σου χορογραφία επιτυγχάνοντας έτσι καλύτερο σκορ.
Τα γραφικά είναι καλοφτιαγμένα και πολύχρωμα, με εξαιρετικά καλή κίνηση, ικανά να τραβήξουν τη προσοχή του παίκτη.
Σε ένα τέτοιο παιχνίδι, όμως, το πιο σημαντικό είναι η μουσική, η οποία είναι καταπληκτική και ταιριαστή με το όλο feeling του Bust a Move. Έχει δυνατό ρυθμό και η όλη ποιότητα της ηχογράφησης δείχνει πολύ επαγγελματική, γεγονός που δεν εκπλήσσει, αφού τα τραγούδια προέρχονται από την Avex Trax, τη μεγαλύτερη ιαπωνική δισκογραφική εταιρία στο χώρο της χορευτικής μουσικής. Ένα μάλιστα από τα τραγούδια του Bust a Move γράφτηκε από τον πολύ γνωστό στη χώρα του Ανατέλλοντος Ηλίου Hatsumi Morinaga και πρόκειται να κυκλοφορήσει ως single.









Κάθε παίκτης εκτελεί ένα σύντομο χορευτικό σόλο.



Ο Γιαπωνέζος Elvis-Hiro τα δίνει όλα στην πίστα.







Μπορεί να έχει φτυάρια αντί για χέρια αλλά, κατά τα άλλα, εντυπωσιάζει με την ομορφιά της.



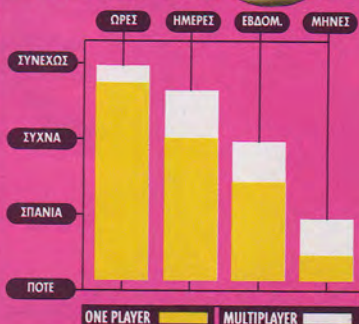


Hot stuff

Ολα αυτά είναι ενδιαφέροντα, αλλά το θέμα είναι τι μουσική θα συνοδεύει την ευρωπαϊκή έκδοση του παιχνιδιού, εκτός και αν μας έρθει ατόφια η ιαπωνική. Στη συγκεκριμένη περίπτωση βέβαια ανακύπτει ένα σοβαρό πρόβλημα που προφανώς οφείλεται σε κάποιο παράξενο τεχνικό λάθος. Συγκεκριμένα, το παιχνίδι τρέχει μόνο σε ιαπωνικά μηχανήματα. Ακόμα και στο μπλε PlayStation του περιοδικού υπάρχουν προβλήματα συγχρονισμού της μουσικής με τις εντολές που εμφανίζονται στην οθόνη. Ο μόνος τρόπος να παίξει το παιχνίδι ένας χρήστης που δεν διαθέτει ιαπωνικό PlayStation είναι να κλείσει τον ήχο και να κοιτάζει τα σύμβολα που εμφανίζονται στην οθόνη για να βρει το ρυθμό. Οπως καταλαβαίνετε, δεν πρόκειται για τον καλύτερο τρόπο να διασκεδάσει κάποιος με έναν χορευτικό τίτλο...

Αν, πάντως, έχετε τη δυνατότητα να παίξετε το παιχνίδι κανονικά, είτε γιατί αυτό το πρόβλημα θα διορθωθεί στην ευρωπαϊκή έκδοση είτε γιατί έχετε πρόσβαση σε κάποιο ιαπωνικό PlayStation, τότε σας περιμένουν αρκετές ώρες χορού και διασκέδασης. Γενικά, πρόκειται για μία πολύ εθιστική πρόταση που αφορά τους πάντες. Εάν το Parappa σας παρέσυρε στο ρυθμό του, το Bust a Move θα αναγκάσει εσάς και τους φίλους σας να χορεύετε Macarena επάνω στο τραπέζι. Ενδέχεται, όμως, να συναντήσει σκληρό ανταγωνισμό από το επερχόμενο παιχνιδάκι των Spice Girls. Εδώ θα είμαστε και θα το δούμε...





PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ
ΗΧΟΣ
GAMEPLAY
ΑΝΤΟΧΗ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **88%**

Πυρετός το Σαββατόβραδο.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Parrapa The Rapper
Πραγματικός χορός!

CIRCUIT BREAKERS

ΠΡΟΣΟΧΗ! ΝΟΜΙΖΕΤΕ ΟΤΙ ΕΙΣΤΕ ΠΟΛΥ ΜΕΓΑΛΟΙ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΖΕΤΕ ΜΕ ΠΑΙΔΙΚΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑΚΙΑ; ΕΔΩ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΤΗ ΛΥΣΗ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ.

Οδηγήστε διασκεδάζοντας

Το πρώτο παιχνίδι αυτοκινήτου στο PSX, το οποίο στο δίλημμα "ρεαλισμός ή διασκέδαση" ψήφιζε και με τα δύο χέρια "διασκέδαση", ήταν το Supersonic Racers. Φοβερά γραφικά, πολύ καλή κίνηση και το αγαπημένο όλων των gamers: κρυφές πιστές. Μετά την επιτυχία που γνώρισε, τι πιο φυσικό από το ακολουθήσει η συνέχειά του; Ελα όμως που βγήκε στη μέση το καταπληκτικό Micro Machines V3, όποτε η Supersonic Software χρειάστηκε να αλλάξει πολλά πράγματα ώστε να κοντράρει στα ίσα το βασιλιά της κατηγορίας. Ετσι, βγήκε το Circuit Breakers, το οποίο είναι διαφορετικό από τον προκάτοχό του σε ό,τι αφορά τόσο την παρουσίαση όσο και το gameplay.

Εν αρχη ησαν τα αυτοκινητα

Οπως κάθε έμπειρος οδηγός γνωρίζει, η επιλογή του αυτοκινήτου είναι πολύ σημαντική για να φτάσετε στη νίκη. Στο Circuit Breakers έχετε στη διάθεσή σας μια απομίμηση Mini Cooper, μια παλιά έκδοση Formula 1, ένα αυτοκίνητο που θυμίζει Corvete Stingray και ένα πράγμα που μοιάζει λίγο με Lamborghini Countach. Παρά τις οπτικές διαφορές των αυτοκινήτων, η οδική συμπεριφορά τους είναι σχεδόν ίδια. Αυτό καθιστά μεν πολύ δίκαιους τους αγώνες (αφού κανείς δεν μπορεί να πει ότι έχασε επειδή είχε χειρότερο αυτοκίνητο), αλλά καταντά λίγο βαρετό.

Μικροκαμωμενα

Ευτυχώς η εταιρία κατασκευής του παιχνιδιού έχει φροντίσει για την ύπαρξη πολλών power-up, τα οποία μαζεύετε μέσα στις πιστές, αναλόγως δε με το πώς τα χρησιμοποιείτε καθορίζεται η κατάληξη κάθε αγώνα. Για παράδειγμα, υπάρχει ένα power-up που ονομάζεται shrink, το οποίο αν χρησιμοποιηθεί, μειώνει το μέγεθος του αυτοκίνητου σας τρεις έως τέσσερις φορές, κάτι που σας βοηθά να περάσετε μέσα από πολύ στενά περάσματα, ενώ συγχρόνως αυξάνει την ταχύτητά σας. Επίσης, υπάρχει το ακριβώς αντίθετο, το οποίο μεγαλώνει



Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: MindScape
Διάθεση: CD-Media


Single Player

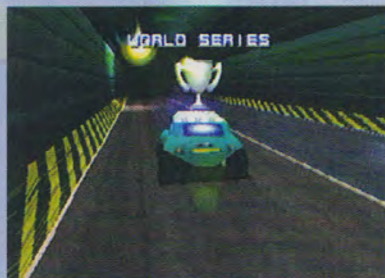

Multiplayers


Memory Card


Dual Analogue


Multi Tap









Οι διαγωνιζόμενοι που ελέγχει το computer είναι εύκολο να νικηθούν παίρνοντας την εσωτερική.


Στο πολλαπλό παιχνίδι μπορείς και πρέπει να δοκιμάσεις τα πάντα, αν θέλεις να νικήσεις.


Τράκαρε τον αντίπαλό σου καθώς πλησιάζει σε άλμα, για να χάσει πολύτιμο χρόνο.

Του Νίκου Αθανασούλη


Το power-up sonic bass βγάζει οποιονδήποτε κοντινό αντίπαλο εκτός μάχης.


Ει! Μην αφήσεις αυτόν το βλάκα να σε χτυπήσει με αυτό το τόξο.


Πρόσεχε τα τμήματα από κόλλα που βρίσκονται κοντά στα άλματα.


Μίκρυνε το όχημά σου με το σωστό power-up και θα αποφύγεις με ευκολία την κόλλα στο δρόμο.


Ρε τον ηλίθιο... δεν πρόσεξε και κάηκε. (Μήπως δεν έγινε κατά λάθος;)


Πάρε το stilts power-up και θα δεις το όχημά σου να βγάζει μεγάλα λεπτά πόδια.








Μην προσπαθήσεις να μάθεις μια πίστα τη νύχτα χωρίς φώτα!

"Η καλύτερη επιλογή είναι το διπλό παιχνίδι."

το μέγεθος του αυτοκίνητου με συνέπεια τη μείωση της ταχύτητας. Ωστόσο είναι ωραία να κάνετε πίτα τον αντίπαλό σας, ιδίως εάν παίζετε με φίλους (άραγε, γιατί με μισούν όλοι όσοι έχω παίξει μαζί τους;). Στο δρόμο σας θα βρείτε και άλλα χρήσιμα αντικείμενα, όπως το τούρμπο, καθώς και κάποιες λιγότερο χρήσιμες κηλίδες λαδιών. Η δυνατότητα να κρατάτε κάποια power-up που θεωρείτε κρίσιμα για τον αγώνα είναι πολύ χρήσιμη. Κατά την εκκίνηση, υπάρχουν τέσσερις πίστες διαθέσιμες, είτε ως μέρος του πρωταθλήματος είτε στην επιλογή time trial. Οταν κερδίσετε μια πίστα και προτού αρχίσετε την επόμενη, το παιχνίδι σάς ανακοινώνει ότι μια καινούρια έχει προστεθεί και έτσι φτάνετε να έχετε διαθέσιμες δεκαέξι πίστες, χωρίς να συμπεριλαμβάνονται οι δεκαέξι που είναι διαθέσιμες στο παιχνίδι πολλών παικτών. Επίσης, υπάρχουν οχτώ διαφορετικές τοποθεσίες, από την Ανταρκτική μέχρι και τη Βενετία, αναλόγως δε με την τοποθεσία όπου παίζετε, το όχημά σας εναρμονίζεται με το περιβάλλον. Δηλαδή, εάν παίζετε στη θάλασσα, το αυτοκίνητό σας μετατρέπεται σε υποβρύχιο, ενώ όταν παίζετε στη Βενετία μετατρέπεται σε σκάφος. Ολες οι πίστες και τα περιβάλλοντα είναι κλάσεις ανώτερα από τις πίστες με τα αεροπλάνα του Supersonic Racers.

ΞΕΚΑΝΕΤΕ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΣΑΣ

Το παιχνίδι διαθέτει δυνατότητα multiplayer για 4 παίκτες, την οποία θα απολαύσουν οι κάτοχοι multi-tap. Μην απογοητεύεστε, όμως, γιατί και το διπλό την ίδια φάση έχει. Η καλύτερη στιγμή στο διπλό είναι όταν παίζετε στις πίστες που έχουν κάτι σαν αερογέφυρες χωρίς μπαριέρες και με το παραμικρό λάθος μετατρέπεστε σε φλεγόμενο κομήτη. Ακόμη και οι έμπειροι παίκτες ίσως δυσκολευτούν στην αρχή. Δώστε, λοιπόν, στον φίλο σας το χαλασμένο χειριστήριο και μόλις φτάσετε κοντά σε ένα άλμα ρίχτε του το power-up της κόλλας και θα τον δείτε να στουκάρει καθώς η ταχύτητά του θα μειωθεί τόσο, ώστε δεν θα μπορέσει να κάνει καλά το άλμα.

Γενικώς το Circuit Breakers είναι ένα πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι και σας συνιστούμε να το αποκτήσετε. Αν πάντως ο υπερβολικά στρωτός χειρισμός του δεν σας αρέσει, τότε μπορείτε να παραμείνετε στο παλιό, καλό Micro Machines V3.



ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΑΧΟΡΤΑΓΟΥΣ

Με πολλές καλοσχεδιασμένες πίστες, καθώς και πολλές κρυφές επιλογές, το παιχνίδι έχει τις προϋποθέσεις να σας κρατήσει για αρκετό διάστημα κοντά του. Πάντως, η Mindscape σκοπεύει να κυκλοφορήσει και ένα δωρεάν CD, το οποίο θα προσθέτει άλλες οκτώ πίστες. Ορεξη να 'χουμε να παίζουμε.





PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●○○○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●○○○
GAMEPLAY	●●●●●●●○○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 81%

Ατελείωτη τρέλα στο διπλό.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Micro Machines V3
Supersonic Racers

ROAD RASH 3D

ΑΝ ΣΑΣ ΑΡΕΣΟΥΝ ΟΙ ΔΥΝΑΤΕΣ ΣΥΓΚΙΝΗΣΕΙΣ, ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΙΓΟΥΡΑ ΔΕΝ ΘΑ ΣΑΣ ΑΠΟΓΟΗΤΕΥΣΕΙ.

Αρπα την!



PIXEL Next Generation
INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Electronic Arts
Διάθεση: CD-Media


Single Player


Memory Card

Του Βίκυ Γαρυφαλλίδου

Περιμέναμε πώς και τι να πιάσουμε μια βρεγμένη σανίδα στα χέρια μας και να σπάσουμε στο ξύλο το μαντράχαλο που μας κοντράρει με τη μηχανή του, μέχρι που βγήκε το Road Rash 3D για το PlayStation. Οι παλιοί οπαδοί της σειράς θα θυμούνται ότι είχε πρωτοβγεί για το Sega Mega Drive κι ότι επρόκειτο στην ουσία για ένα παιχνίδι αγώνων για μοτοσικλέτες, στο οποίο επιτρεπόταν όχι μόνο να ξεπεράσετε σε ταχύτητα τον αντίπαλο αλλά και να του σπάσετε το κεφάλι με ένα ρόπαλο και να ρίξετε τη μηχανή του πάνω σε δέντρα, κτίρια ή περαστικά αυτοκίνητα. Η όλη φάση κρατούσε αμείωτο το ενδιαφέρον, αφού ποτέ δεν ήταν σίγουρο το τι σας περίμενε στη γωνία, εκτός βέβαια από τις μανιακές συμμορίες που ήθελαν να βουτήξουν το καμάρι σας (δηλαδή τη μηχανή σας).

ΚΑΝΕΤΕ ΤΟΥΣ ΤΑ ΜΟΥΤΡΑ ΚΡΕΑΣ

Το Road Rash 3D για το PlayStation δεν έχει καμιά σχέση με προσεκτική οδήγηση και δεν ασχολείται με το βαρετό αυτό θέμα. Ξεκινάτε το παιχνίδι με μπόλικο χρήμα, "μουράτη" μηχανή που γκαζώνει στο έπακρο και την απαραίτητη δερμάτινη εξάρτηση. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να νικήσετε 15 διαφορετικούς μηχανόβιους από 4 διαφορετικές συμμορίες σε έναν αγώνα δρόμου που έχει χρηματικό έπαθλο. Κάθε συμμορία έχει διαφορετική στολή και τύπο μοτοσικλέτας. Ολα αυτά φυσικά τα φονικά εργαλεία έχουν διαφορετικές ικανότητες σχετικά με την ταχύτητα, την επιτάχυνση, τα κρατήματα και την ανθεκτικότητα. Μην ξεχνάτε όμως πως οι πολλές μετωπικές συγκρούσεις θα στείλουν τη μηχανή σας στη χωματερή. Μη λυπάστε κανέναν και κάνετέ τους να αλλάξουν οδοντοστοιχία!
Ενα από τα καλύτερα σημεία του RR3D είναι ότι διαθέτει 32 πίστες, οι οποίες δεν έχουν καμιά σχέση με δημόσιους δρόμους και είναι γεμάτες από απροσδιόριστους κινδύνους όπως τσαμπουκάδες μεθυσμένους μοτοσικλετιστές, δέντρα (ποιος ηλίθιος τα φύτεψε στη μέση του δρόμου;) και άλλα εμπόδια, ενώ δεν λείπει και ο John Q Law, ο οποίος σας κυνηγά ασταμάτητα και δεν "μασάει" καθόλου στο να δώσει μαθήματα καλής συμπεριφοράς με το ρόπαλό του. Το μήκος των διαδρομών ποικίλλει από 6 έως 17 μίλια και η ειδικά σχεδιασμένη

"Σπάστε τους τα μούτρα και τσιτώστε τα γκάζια!"



Μέσα σε ένα ειδυλλιακό ηλιοβασίλεμα ο φίλος σας από την αντίπαλη συμμορία σάς κυνηγάει, όχι για καλό σκοπό, ενώ εσείς κάνετε λιώμα με τις ρόδες σας το χέρι του συντρόφου του.



Μην παίζετε με το καθρεφτάκι, γιατί κάποιος άσχετος έχει γεμίσει το δρόμο με κολόνες της ΔΕΗ. Πφφφ... δημόσιοι υπάλληλοι



Τα ρούχα σας αλλάζουν ανάλογα με τον τύπο της μηχανής που έχετε διαλέξει. Τα μοντελάκια παίρνουν την έγκριση της συμμορίας σας.





Μπορείτε να ξεδώσετε ευχάριστα κάνοντας λιώμα το κεφάλι αυτού του αναιδέστατου μπάτσου που τόλμησε να σας χαλάσει την ηρεμία.

ΕΛΑ ΝΑ ΠΑΜΕ ΣΤΟ ΝΗΣΙ...

ΣΤΟ RR3D ΠΑΙΖΕΤΕ ΠΑΝΩ ΣΕ ΕΝΑ ΜΟΝΟ ΝΗΣΙ ΚΑΙ ΟΙ 32 ΠΙΣΤΕΣ ΤΟΥ ΔΙΑΣΤΑΥΡΩΝΟΝΤΑΙ Η ΜΙΑ ΜΕ ΤΗΝ ΑΛΛΗ. ΑΝ ΕΙΣΤΕ ΕΞΥΠΝΟΙ, ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΡΟΠΟΥΣ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΔΡΟΜΟ, ΑΛΛΑ ΠΡΟΣΟΧΗ ΓΙΑΤΙ Ο ΤΟΠΟΣ ΕΙΝΑΙ ΓΕΜΑΤΟΣ ΣΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΜΠΛΕΞΟΥΝ!



Ο ΠΙΟ ΣΥΝΤΟΜΟΣ ΔΡΟΜΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΚΑΤ

Το Road Rush 3D μπορεί να χάνει σε ορισμένα σημεία, αλλά είναι κορυφή όσον αφορά στο θέαμα που προσφέρει μια μετωπική σύγκρουση. Ξέρετε τι εννοούμε. Ενώ τρέχετε ανέμελοι σε έναν έρημο δρόμο, ένα αμάξι από το πουθενά πέφτει πάνω σας και σας στέλνει σε αεροπλανικές φιγούρες. Καθώς εκτοξεύεστε με χάρη στον αέρα, κάνετε γκελ στον τοίχο ενός σπιτιού και πέφτετε λίγο λιώμα στη μέση της ασφάλτου και ενώ αναρωτιέστε τι είναι ο άνθρωπος, μια ομάδα χαρούμενων μοτοσικλετιστών περνάει από πάνω σας. Ατέλειωτες στιγμές ευχαρίστησης.


1


2


3


4


Αν φάτε μερικές τούμπες, το έμπιστο ατσάλινο εργαλείο σας δεν θα τη βγάλει καθαρή και θα σας κοστίσει τα μαλλιά της κεφαλής σας.


Το μπουνίδι πάνω σε δύο ρόδες είναι το μεγαλύτερο ατού του RR3D. Ορμάτε όλοι μαζί, παιδιά!


Αν σας πετάξουν πάνω στο γρασίδι ενώ οδηγείτε, υπάρχει η πιθανότητα να μείνει κάγκελο η μηχανή σας χωρίς κάποιον σοβαρό λόγο.




Φέρε μου πίσω την αγαπημένη μου σανίδα, ρε άχρηστε! Πάρ' τα για να βάλεις μυαλό.

3D engine σάς επιτρέπει να βλέπετε μίλια μακριά και να αντιλαμβάνεστε καλύτερα την απόστασή σας από τα μακρινά αντικείμενα και τη θέση σας στην πίστα.
Φυσικά, πρόκειται για ένα βίαιο παιχνίδι. Στην αρχή μπορείτε να ταράξετε τους αντιπάλους σας στα κλωτσομπουνίδια, αλλά καθώς προχωρείτε μπορείτε να βουτήξετε από αυτούς διάφορα όπλα όπως αλυσίδες, ρόπαλα και ίσως και κανένα καδρόνι. Μόλις εξοπλιστείτε σαν αστακοί, αρχίζετε να θερίζετε τις άμοιρες συμμορίες που δυστυχώς θα βρεθούν στο δρόμο σας με σκοπό να τερματίσετε ανάμεσα στους 3 πρώτους.

Ο Καλος ο Καμικαζι Ξερει κι Αλλο Μονοπατι

Ολα φαίνονται πολύ ωραία και στην αρχή όλα θα πηγαίνουν καλά, ωστόσο μετά κάτι θα αρχίσει να στραβώνει και θα γκρεμιστούν όλα σας τα όνειρα και οι ελπίδες. Για παράδειγμα, προσέξτε πώς ακινητοποιείται η μηχανή σας μόλις βγείτε λίγο έξω απ' το δρόμο παρ' όλο που πριν από λίγο είχατε καταφέρει να γκαζώσετε σε μια σχεδόν κάθετη πλαγιά.
Από άποψη γραφικών το RR3D δεν είναι κάποιο αραβούργημα και σε μερικά σημεία θα απογοητευτείτε, όταν θα βλέπετε τα τετραγωνισμένα σκηνικά και τους άσχημα σχεδιασμένους πεζούς. Θα μπορούσαμε να τα δεχτούμε όλα αυτά πριν από 3 χρόνια, όταν πρωτοβγήκε το PlayStation, αλλά όχι τώρα.
Το μεγαλύτερο πρόβλημα όμως με το RR3D δεν είναι ούτε τα εκνευριστικά soundtracks, ούτε η ανώμαλη σύγκρουση με διάφορα αντικείμενα που βρίσκονται στο δρόμο σας, ούτε η απουσία των replays και του Two Players mode, ούτε τα άχρηστα FMV που φλασάρουν στιγμιαία, ούτε το γεγονός ότι σας παίρνει έναν αιώνα να ξαναβρεθείτε στη μηχανή σας αν τυχόν πέσετε. Το χειρότερο από όλα είναι ότι, αν κόψετε ταχύτητα για να δώσετε ξύλο και γενικά να χαρείτε κι εσείς σαν παιδιά, θα χάσετε τον αγώνα. Ποιος είναι τότε ο λόγος να παίξετε; Το πιο διασκεδαστικό στοιχείο του παιχνιδιού σάς είναι τελείως άχρηστο, αν θέλετε να κερδίσετε.
Το Road Rush 3D βασίζεται σε μια εξαιρετική ιδέα. Οι ανοιχτοί δρόμοι, το δικαίωμα της επιλογής να βαράτε αλύπητα και οι γρήγορες μηχανές είναι τα σωστά "υλικά" που κάνουν ένα παιχνίδι επιτυχία. Παρ' όλα αυτά η φτωχή σχεδίαση και η προχειρότητα στο χειρισμό θα σας κρατήσουν με πολλή δυσκολία πάνω από την κονσόλα σας.




Στο RR3D οι παίκτες τρέχουν πάνω σε ένα νησί με διασταυρούμενους δρόμους. Μπορείτε να πάτε όπου σας αρέσει, αλλά καλό θα ήταν να ακολουθήσετε τα τοξάκια αν θέλετε να τερματίσετε σίγουρα.

Ανάλογα με το πώς θα πατήσετε το "hit button" μπορείτε να περιστρέψετε το όπλο σας πάνω από το κεφάλι σας ή να το κατεβάσετε με δύναμη πάνω στον αντίπαλο.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ ●●●●○○○○○○
GAMEPLAY ●●●●●●●○○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 76%

Πάμε για κόντρες;

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Moto Racer
Jet Rider

HINTS'N'TIPS

ΚΟΛΛΗΣΑΤΕ ΚΑΠΟΥ; ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΚΑΝΟΥΝ ΝΑ ΧΑΝΕΤΕ ΤΟΝ ΥΠΝΟ ΣΑΣ; ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΚΑΘΕ ΠΙΣΤΑΣ ΚΑΙ ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΕΔΟΥ; ΓΙ' ΑΥΤΟ ΕΙΜΑΣΤΕ ΕΜΕΙΣ ΕΔΩ. ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΠΡΟΣΠΑΘΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΟΥΜΕ ΚΟΛΠΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΕΣΑΣ, ΓΙΑ ΕΣΑΣ. ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΜΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΙΤΕ. ΑΠΛΩΣ, ΞΕΚΟΛΛΗΣΤΕ!

QUAKE
Debug Mode
Στην οθόνη εισαγωγής passwords δώστε "QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ". Το παιχνίδι θα σας πει ότι δεν είναι σωστό, αλλά, εάν πάτε στην οθόνη επιλογών, θα βρείτε την επιλογή Debug. Με αυτόν το τρόπο έχετε πρόσβαση στο God mode, επιλογή επιπέδου κ.λπ.

MOTORHEAD
Special κωδικοί
Επιλέξτε τα Options και μετά Code για να εισαγάγετε τα ακόλουθα passwords:

COWRULES - Ξεκλειδώστε Div 2 αυτοκίνητα και πίστες.
FRAGTIME - Ξεκλειδώστε Div 1 αυτοκίνητα και πίστες.
TURBOMOS - Ξεκλειδώστε τα Nolby Hills (καθώς και τα Div 2 and 1).
LASTCODE - Ξεκλειδώστε όλα τα αυτοκίνητα και τις πίστες.
INSANITY - Αλλαγές στο Demo-mode, οκτώ αυτοκίνητα, παράξενα εφέ.
SOFTHEAD - Ενεργοποιεί το motion blur. (Το frame rate θα πέσει στα 25fps.)
SUPERCAR - Βάλτε την κάμερα ψηλά, πάνω από το αυτοκίνητο.

Credits Cheat
Στην οθόνη των Credits, κρατήστε L1 + L2 + R1 + R2 + ■ + ● για να





δείτε διαφορετικά ονόματα στα credits.

Ονόματα High Score
Δώστε το ακόλουθο όνομα στη λίστα των High Score:
SH4 - Αντικατάσταση της οθόνης των Credits με ένα μυστικό κυλιόμενο μήνυμα.

Cheats κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
Gold Bridge: Χρωματιστός καπνός
Στο βενζινάδικο οδηγήστε προς τα πίσω, γύρω από τις αντλίες, 3 φορές μέσα σε 20 δευτερόλεπτα. Πρέπει να περάσετε έξω από την πόρτα με ταχύτητα τουλάχιστον 40χλμ./ώρα. Επειτα το αμάξι σας θα βγάζει χρωματιστούς καπνούς.

Red Rock: Γρήγορο αυτοκίνητο
Πρέπει να πάτε στο αδιέξοδο, στην αρχή της μεγάλης ευθείας, μέσα σε 30 δευτερόλεπτα, και αμέσως πηγαίνετε πίσω με περισσότερα από 20χλμ./ώρα. Αυτό θα σας δώσει ένα πράγματι γρήγορο αυτοκίνητο.

Neocity: Team Pics
Κάτω από το λόφο, προτού φθάσετε στο σινεμά και την ντίσκο, περάστε μέσα από τον τοίχο, στο πρώτο σπίτι στα αριστερά, και θα βρείτε φωτογραφίες της προγραμματιστικής ομάδας.

Atlantika: Αυτοκίνητα που πηδούν
Πρέπει να πάτε από την αυλή στα αριστερά του δρόμου έξω από το κτίριο Atlantika Central Station, στην αριστερή γωνία, στη δεξιά πλευρά του κτιρίου, μέσα σε 20 δευτερόλεπτα. Τα αυτοκίνητα θα πηδάνε γύρω-γύρω!

Ruhrstadt: Jeepy Cars
Σταθείτε έξω από το The Black Lotus Club (κοντά στην πόρτα) για 15 δευτερόλεπτα. Αυτό θα δώσει στα αυτοκίνητα όψη Jeep.

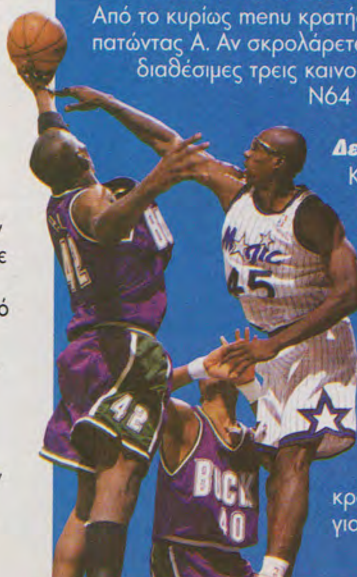
Olympos: Εξωτερική άποψη
Σταθείτε στο heli-bridge για 10 δευτερόλεπτα. Αυτό θα σας δώσει μία εξωτερική εναλλακτική κάμερα.

Nolby Hills: Χαμηλή βαρύτητα
Πεταχτείτε μέχρι την πόρτα του αριστερού γκαράζ με την ταμπέλα Digital Illusions. Η ταχύτητα πρέπει να είναι το λιγότερο 75χλμ./ώρα. Αυτό θα σας δώσει μηδενική βαρύτητα.

FIFA 98
Δώστε τους ακόλουθους κωδικούς στην οθόνη αλλαγής των ονομάτων των παικτών.
eac rocks = Μεγάλα Κεφάλια



NBA COURTSIDE
Επιλέξτε τις κρυφές ομάδες
Από το κυρίως menu κρατήστε L και επιλέξτε Pre-season Game πατώντας A. Αν σκρολάρετε την οθόνη προς τα δεξιά, θα βρείτε διαθέσιμες τρεις καινούριες ομάδες, τις: Nintendo "Plumbers", N64 "Gamers" και "Lefties".



Δείτε το Replay
Κρατήστε B και Z, αφού έχετε σκοράρει, για να δείτε το άμεσο replay.

Εναλλακτική γωνία Replay
Κρατήστε κάτω B κατά τη διάρκεια του άμεσου replay.

Κρεμαστείτε από την μπασκέτα
Αφού εκτελέσετε ένα κάρφωμα με τα δύο χέρια σας, κρατήστε B και ο παίκτης σας θα κρεμαστεί από την μπασκέτα. Προσέξτε να μην κρεμαστείτε από το στεφάνι πολλή ώρα, γιατί θα σας δοθεί τεχνική ποινή.



dohdohdoh = Τρελή Μπάλα
xplay = Πατάτες!
footy = Χαζοί Παίκτες

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Parabomb

Εμφανίστε την πλαϊνή μπάρα πατώντας ▲ στο joypad. Επειτα, χρησιμοποιώντας το κουμπί ●, κάνετε κλικ στα ακόλουθα team icons: ■, ✖, ●, ●, ✖, ▲.



GHOST IN THE SHELL

Επιλέξτε αποστολή και όλα τα FMV

Στο κυρίως menu πατήστε γρήγορα: R2, R1, ■, ■, ⬆, ⬇, ■, ■, R2, R2. Θα ακούσετε κάποιον ήχο, αν το κάνατε σωστά. Τώρα μπορείτε να επιλέξετε όποια αποστολή θέλετε. Για να δείτε τις FMV σειρές, επιλέξτε Options και κατόπιν Movie Replay.

NEED FOR SPEED III

Δώστε τους ακόλουθους κωδικούς, αφού έχετε πατήσει start μετά το τέλος ενός αγώνα και μέχρι να εμφανιστεί η "Loading" οθόνη.

Δυνατή κόρνα

Start+Select+L2+R1
Οταν είστε κοντά σε αυτοκίνητο, κορνάρετε για να το κάνετε να φύγει από το δρόμο.

Βαρύ αυτοκίνητο

Select + ■ + ✖
Μπορείτε να συγκρουστείτε με οποιοδήποτε αυτοκίνητο και να το βγάλετε από το δρόμο.





Γερμανική αστυνομία

⬆ + L1 + R2

Ισπανική αστυνομία

⬇ + L1 + R2

Ιταλική αστυνομία

⬅ + L1 + R2

Γαλλική αστυνομία

➡ + L1 + R2

REBOOT

Παίξτε ως Enzo

Στο κυρίως menu πατήστε: ⬆, ⬅, ⬇, ⬅, ⬇, L1, R1, ➡, ⬇, ➡.
Μπορείτε να αρχίσετε το παιχνίδι και να παίξετε ως Enzo.

Πλήρης Ενέργεια

Στο κυρίως menu πατήστε: ➡, L1, ⬆, ➡, ⬇, L1, R1, ⬆, ⬇, ⬅.

Ασπίδες

Στο κυρίως menu πατήστε: ⬇, R1, ⬅, ➡, ⬇, L2, R2, ⬅, ➡, ⬆.





Θα εμφανιστεί μία επιπρόσθετη ασπίδα.
Σημείωση: *Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό τον κωδικό ταυτόχρονα με τον κωδικό Πλήρους Ενέργειας.*

SHADOWMASTER

Cheats

Στο επίπεδο 1, σκοτώστε δύο Shadowfists από το πρώτο δωμάτιο που ανοίγει. Επειτα μπείτε μέσα και εισαγάγετε τους εξής κωδικούς:

Γίνετε αήττητοι

Πατήστε L1 + L2 + R1 + R2 + ✖, ΟΛΑ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ, και η οθόνη θα γίνει μπλε για λίγο.

Ολα τα όπλα

Πατήστε L1 + L2 + R1 + R2 + ●, ΟΛΑ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ, και η οθόνη θα γίνει κίτρινη για λίγο.

Επιλέξτε επίπεδο

Πατήστε L1 + L2 + R1 + R2 + ▲, ΟΛΑ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ, και η οθόνη θα γίνει πράσινη για λίγο.
Επειτα βγείτε από το παιχνίδι για να διαλέξετε επίπεδο στην αρχική οθόνη.

SWAGMAN

Γίνετε αήττητοι

Σταματήστε το παιχνίδι και κατόπιν πατήστε:
●■✖■●■●■▲■●▲●■▲■

THEME HOSPITAL

Δώστε τα εξής passwords για κάθε επίπεδο:

2 ✖●■▲▲●■✖
3 ●●▲■✖▲●▲
4 ■▲●■✖✖▲●
5 ●▲■●✖▲●■
6 ■▲■●✖■✖●
7 ■▲▲●✖■▲●
8 ✖▲■●▲●■✖
9 ▲■✖▲●✖▲■
10 ●■✖▲■✖●■
11 ▲●■●▲■●✖
12 ●■✖✖■●■▲





VR POWERBOAT RACING

Minnow-Class Catamarans

Δώστε ως password MIN.

Pike-Class Catamarans

Δώστε ως password IKE.

Barracuda-Class Catamarans

Δώστε ως password CUD.

Slalom Level

Δώστε ως password L.R.



HOUSE OF THE DEAD

Debug Mode

Στην κεντρική οθόνη επιλογών (Arcade mode ή Saturn mode κ.λπ.), πατήστε τα L, R, R, L, L, R. Θα ακούσετε έναν ήχο. Στη συνέχεια πατήστε ταυτόχρονα τα L και R, επιλέξτε Arcade mode ή Saturn mode και πατήστε Start. Θα περάσετε στο Debug mode, από όπου μπορείτε να επιλέξετε τον αριθμό των ζωών, το επίπεδο από το οποίο θέλετε να αρχίσετε και, φυσικά, κόκκινο αίμα.

Σκορ

Για να βλέπετε το σκορ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε L+R και μετά X τρεις φορές.

Μυστικοί Χαρακτήρες

Για να παίξετε ως Sophie κρατήστε πατημένα τα L & R πλήκτρα στην οθόνη επιλογής χαρακτήρα στο Saturn mode και πατήστε Πάνω, Κάτω, X, Y, Z. Εάν όλα έχουν πάει καλά, θα ακούσετε έναν ήχο.

Απεριόριστα Πυρομαχικά

Καθώς παίζετε, κρατήστε πατημένα τα L & R και πατήστε Y, Y, Y.







Mine Level
Δώστε ως password U.G.

PITFALL 3D
Μηνύματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού
Δώστε κάποιο από τα ακόλουθα passwords για να δείτε μερικά special μηνύματα.

SURFINGHARRY	Μήνυμα 1
SHARKY	Μήνυμα 2
IMPRESSGIRL	Μήνυμα 3
JESUSHINT	Μήνυμα 4
RICHARD	Μήνυμα 5
BETH	Μήνυμα 6
STEPHEN	Μήνυμα 7
MOMANDDAD	Μήνυμα 8
REDJAY	Μήνυμα 9



Επίπεδο 3 με 56 ζωές
Δώστε DISCOLIGHTS5 ως password.



Old Pitfall Game Cheats
Μπορείτε να παίξετε το αυθεντικό Pitfall game δίνοντας ως password CRANESBABY. Μπορείτε ακόμα να εφαρμόσετε τους ακόλουθους κωδικούς:
Απεριόριστες ζωές: Πατήστε L1 + L2.
Μήνυμα κροκοδείλου: Πατήστε R1 + ▲, καθώς ο κροκόδειλος είναι στην οθόνη.
Αλλάξτε το κεφάλι με αυτό του προγραμματιστή του Atari 2600: Πατήστε R1 + R2.
Αλλάξτε το κεφάλι με αυτό της κόρης του προγραμματιστή: Πατήστε R1 + ●.

MICRO MACHINES V3
Τρεις ζωές στο Multiplayer Mode
Δώστε 3LIVES ως όνομα.

Οχι Tank στο Multiplayer mode
Δώστε NOTANKS ως όνομα. Ενας ήχος θα επιβεβαιώσει ότι εισαγάγατε τον κωδικό σωστά. Ισως χρειαστεί να ξαναδώσετε άλλο όνομα προτού αρχίσετε να παίζετε.

Χιόνι κατά τη διάρκεια του Trophy Win
Δώστε WINTERY ως όνομα. Ενας ήχος θα επιβεβαιώσει ότι ο κωδικός είναι σωστός. Ισως χρειαστεί να ξαναδώσετε άλλο όνομα προτού αρχίσετε το παιχνίδι. Δώστε CONFETTI ως όνομα για να επιστρέψετε στο Normal.





CLAYFIGHTER 63 1/3 SCULPTOR'S CUT
Παίξτε ως Boogerman
Κρατήστε Z ή L στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων και πατήστε: B, B, C δεξιά, C δεξιά, C αριστερά, C αριστερά. Πρέπει να ακούσετε

ΚΩΔΙΚΟΙ ACTION REPLAY
Το Action Replay είναι ένα περιφερειακό που συνδέεται με την κονσόλα σας (υπάρχει σε έκδοση για PSX και N64) και σας επιτρέπει να επέμβετε σε διάφορα παιχνίδια, ακόμα κι αν αυτά δεν έχουν ενσωματωμένο Cheat mode. Αυτόν το μήνα έχουμε ορισμένους κωδικούς Action Replay για τους κατόχους PlayStation.

RESIDENT EVIL 2
Claire
Πλήρης υγεία
800C78E200FF
Σημείωση: *Για να χρησιμοποιήσετε τους κωδικούς που ακολουθούν για όπλα, πατήστε τα κατάλληλα πλήκτρα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και κατόπιν πηγαίνετε στο Item editor και επιλέξτε "Equip", για να απαλλαγείτε από το παλιό όπλο, και έπειτα πάλι "Equip", για να φορτώσετε το καινούριο.*



Grenade Launcher (L1 + ▲)
D00C5EDC0014
800CC5D0FF09

Grenade Launcher (Fire) (L1 + ✖)
D00C5EDC0044
800CC5D0FF0A

Grenade Launcher (Acid) (L1 + ■)
D00C5EDC0084
800CC5D0FF0B

Bowgun (L2 + ▲)
D00C5EDC0011
800CC5D0FF0C

Colt SAA (L2 + ✖)
D00C5EDC0041
800CC5D0FF0D

Spark Shot (L2 + ■)
D00C5EDC0081
800CC5D0FF0E

Submachine Gun (R2 + ▲)
D00C5EDC0012
800CC5D0FF0F

Rocket Launcher (R2 + ✖)
D00C5EDC0042
800CC5D0FF11

Gatling Gun (R2 + ■)
D00C5EDC0082
800CC5D0FF12

Ink Ribbons in Crate
800CC6F8FF1E

Small Key in Crate
800CC6F4031F

Red Jewel in Crate
800CC6F00133

Leon
Πλήρης υγεία
800C794A00FF
Σημείωση: *Για να χρησιμοποιήσετε τους ακόλουθους κωδικούς για όπλα, πατήστε τα κατάλληλα πλήκτρα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Επειτα πηγαίνετε στο Iem editor και επιλέξτε "Equip", για να απαλλαγείτε από το παλιό όπλο, και πάλι "Equip", για να φορτώσετε το καινούριο.*
Shotgun (L1 + ■)
D00C5F3C0005
800CC638FF07

Custom Shotgun (L2 + ▲)
D00C5F3C0011
800CC638FF08

Magnum (L1 + ▲)
D00C5F3C0014
800CC638FF05

Custom Magnum (L1 + ✖)
D00CDF3C0044
800CC638FF06

Gatling Gun (R2 + ■)
D00C5F3C0082
800CC638FF12

Flamethrower (R2 + ▲)
D00C5F3C0012
800CC638FF10

Rocket Launcher (R2 + ✖)
D00C5F3C0042
800CC638FF11

Bishop Plug in Crate
800CC748013B

Cabin Key in Crate
800CC7200158

Colt SAA in Crate
800CC678FF0D

Cord in Crate
800CC7500156

Custom Handgun in Crate
800CC664FF04



...ένα "μπιπ". Κατόπιν μετακινήστε τον κέρσορα σε ένα από τα κιβώτια με το ερωτηματικό και πατήστε R.

Παίξτε ως Earthworm Jim
Κρατήστε Z ή L στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων και πατήστε:



B, C αριστερά, C πάνω, C δεξιά, C κάτω, C πάνω. Πρέπει να ακούσετε ένα "μπιπ". Κατόπιν μετακινήστε τον κέρσορα σε ένα από τα κιβώτια με το ερωτηματικό και πατήστε R.

Παίξτε ως High Five
Κρατήστε Z ή L στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων και πατήστε: C πάνω, C κάτω, C αριστερά, C δεξιά, B, A. Πρέπει να ακούσετε ένα "μπιπ". Κατόπιν μετακινήστε τον κέρσορα σε ένα από τα κιβώτια με το ερωτηματικό και πατήστε R.

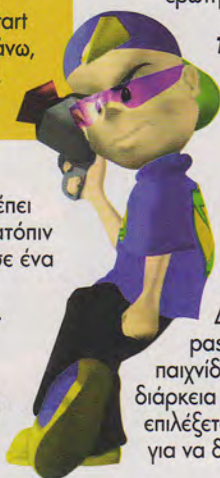
Παίξτε ως Sumo Santa
Κρατήστε Z ή L στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων και πατήστε: A, C δεξιά, A, C δεξιά, C κάτω, C πάνω. Θα ακούσετε ένα "μπιπ". Κατόπιν μετακινήστε τον κέρσορα σε ένα από τα κιβώτια με το ερωτηματικό και πατήστε R.

Τυχαίος χαρακτήρας
Στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων πατήστε L και R μαζί.

KING OF FIGHTERS 97

Riot of Blood Iori
Στην οθόνη επιλογών, αφού έχετε επιλέξει το mode, κρατήστε πατημένο το start και δώστε Αριστερά, Δεξιά, Αριστερά, Δεξιά, Αριστερά, Δεξιά και A, X.

Riot of Blood Leona
Στην οθόνη επιλογών, αφού έχετε επιλέξει το mode, κρατήστε πατημένο το start και δώστε Πάνω, Κάτω, Πάνω, Κάτω, Πάνω, Κάτω και B, Y.



RASCAL

Επιλέξτε δωμάτιο και επίπεδο
Δώστε HOUSE ως password και ξεκινήστε το παιχνίδι. Πατήστε R1 κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού για να επιλέξετε καινούριο επίπεδο ή R2 για να διαλέξετε δωμάτιο.

WORLD CUP 98



Αλλάξτε τον ήχο του σκοραρίσματος
Πατήστε A, B, C αριστερά ή C κάτω, αφού σκοράρετε, για να έχετε διαφορετικό ήχο στο παιχνίδι.





Custom Magnum in Crate
800CC66CFF06

Custom Shotgun in Crate
800CC674FF08

Eagle Medal in Crate
800CC7300148

BUSHIDO BLADE

Διαθέσιμες όλες οι κινήσεις
800A14D0FFFF



Stop Continue Timer
800A14B4011F

Επιπλέον χαρακτήρες
80030BE61062

Σημείωση: *Μην το χρησιμοποιήσετε στο Pov mode ή στο Story mode!*

DEATHTRAP DUNGEON

Απεριόριστο αντίδοτο
D00C6D300000
800C6D30FFFF

Απεριόριστη δύναμη
D00C6D340000
800C6D34FFFF

Απεριόριστη ταχύτητα
D00C6D340000
800C6D38FFFF

Απεριόριστη γοητεία της Icy Cool
D00C6D3C0000
800C6D3CFFFF

Απεριόριστο Warding
D00C6D400000
800C6D40FFFF

Απεριόριστη Anti-Magic γοητεία
D00C6D440000
800C6D44FFFF

Αόρατος συνεχώς
D00C6D480000
800C6D48FFFF

Warhammer
800C6CB80106

Πρόσβαση στο Κόκκινο Σπαθί
800C6CC00106

Πρόσβαση στο Black Spirit Σπαθί
800C6CC40106

Πρόσβαση στο Ασημένιο Σπαθί
800C6CC80106

Πρόσβαση στο Σπαθί με το Δηλητήριο
800C6CCC0106

Πρόσβαση στο Μαγικό Warhammer
800C6CD00106

NEED FOR SPEED III

Τρέξτε μόνο έναν γύρο
8001DDE00003

Επιπλέον αυτοκίνητα
800FAA90003D

Πρόσβαση σε όλες τις πίστες
800440880101
8004408A0101

Βελτιώστε τις επιδόσεις σας
D011DF8E0040
8011DF830064





SOUL BLADE

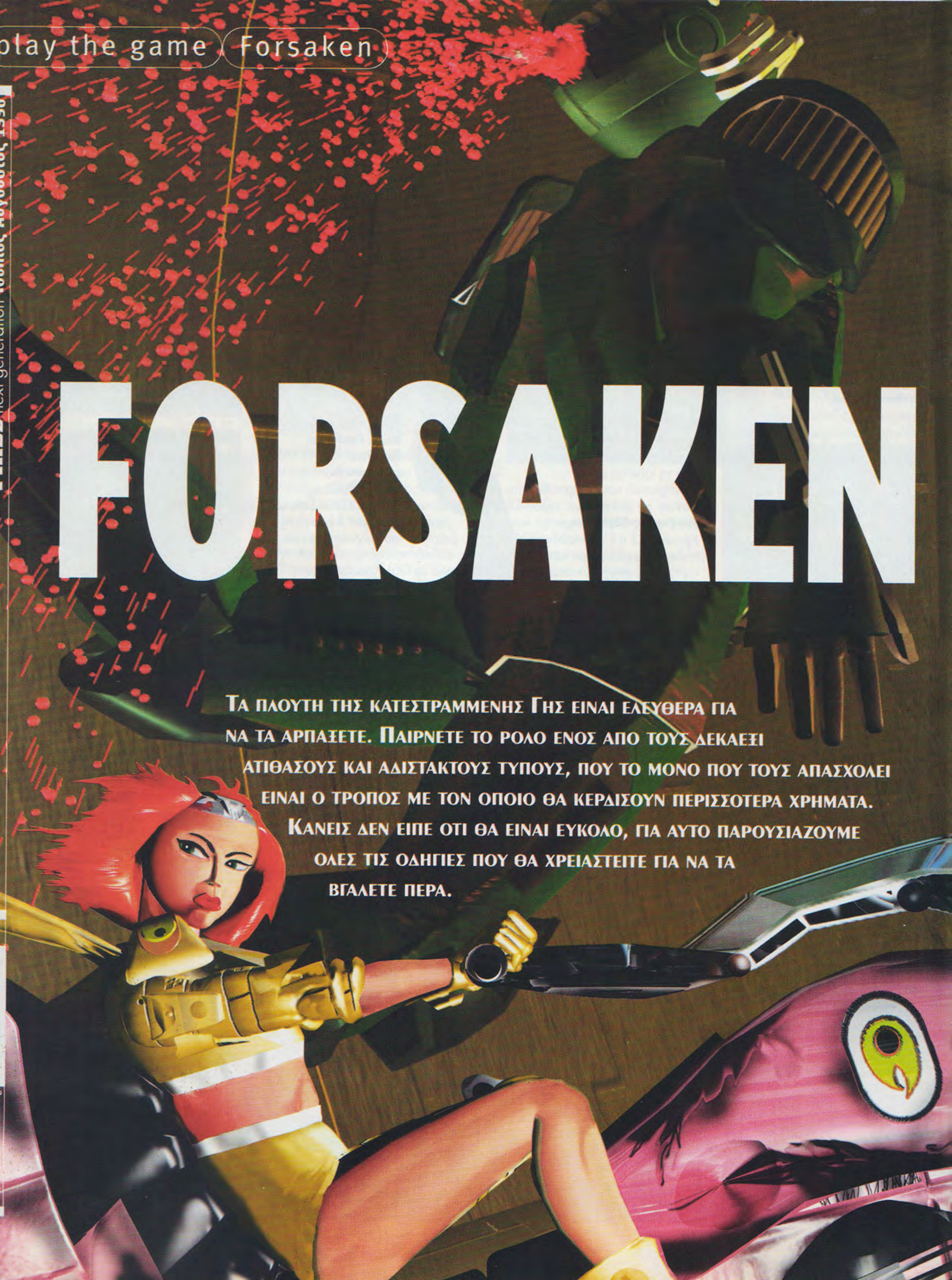
Απεριόριστος χρόνος
800EDB2C0063

Απεριόριστη ενέργεια παίκτη 1
800C000600F1

Απεριόριστη δύναμη όπλου παίκτη 1
800C309A0060

Απεριόριστη ενέργεια παίκτη 2
800C2F3E00F1

Απεριόριστη δύναμη όπλου παίκτη 2
800C01620060



FORSAKEN

ΤΑ ΠΛΟΥΤΗ ΤΗΣ ΚΑΤΕΣΤΡΑΜΜΕΝΗΣ ΓΗΣ ΕΙΝΑΙ ΕΛΕΥΘΕΡΑ ΓΙΑ ΝΑ ΤΑ ΑΡΠΑΞΕΤΕ. ΠΑΙΡΝΕΤΕ ΤΟ ΡΟΛΟ ΕΝΟΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΔΕΚΑΕΞΙ ΑΤΙΘΑΣΟΥΣ ΚΑΙ ΑΔΙΣΤΑΚΤΟΥΣ ΤΥΠΟΥΣ, ΠΟΥ ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΤΟΥΣ ΑΠΑΣΧΟΛΕΙ ΕΙΝΑΙ Ο ΤΡΟΠΟΣ ΜΕ ΤΟΝ ΟΠΟΙΟ ΘΑ ΚΕΡΔΙΣΟΥΝ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΧΡΗΜΑΤΑ. ΚΑΝΕΙΣ ΔΕΝ ΕΙΠΕ ΟΤΙ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΚΟΛΟ, ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΤΑ ΒΓΑΛΕΤΕ ΠΕΡΑ.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Υπάρχουν 16 ψυχροί, καιροσκόποι μισθοφόροι τους οποίους μπορείτε να επιλέξετε στο Forsaken. Καθένας έχει τα δικά του πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Για να σας βοηθήσουμε να βρείτε μια άκρη, ακολουθεί μια καταγραφή του στιλ, της θωράκισης και των οχημάτων τους.

LA JAY



Ταχύτητα: 9
Ελεγχος: 9
Επιτάχυνση: 9
Ασπίδα: 4
Σκαρί: 3

Απόλυτος τυχοδιώκτης, αυτός ο surfer έχει μία από τις ταχύτερες και καλύτερα ελεγχόμενες μηχανές. Αν το στιλ σας στη μάχη είναι περισσότερο αποφυγή παρά ωμή επίθεση, τότε ο LA Jay είναι ο τύπος που σας ταιριάζει.

EARL SLEEK



Ταχύτητα: 6
Ελεγχος: 9
Επιτάχυνση: 7
Ασπίδα: 7
Σκαρί: 5

Μιλάμε για ΤΗ μηχανή. Οσο βρίσκεστε πάνω σε αυτήν -πολύ καλή ως προς τον έλεγχο και ισχυρή ασπίδα- δεν θα ανησυχείτε μήπως χάσετε αλλά για το πού θα βρείτε έναν καθρέφτη να κοιταχτείτε.

NUBIA



Ταχύτητα: 7
Ελεγχος: 7
Επιτάχυνση: 9
Ασπίδα: 4
Σκαρί: 5

Αυτό το μηχανόβιο "μωρό" είναι εξοπλισμένο με ένα πανίσχυρο μηχάνημα. Χρησιμοποιήστε τη συγκεκριμένη μηχανή για να χτυπήσετε δυνατά και αστραπιαία, υποχωρώντας μόνον όταν τα βρίσκετε σκούρα.

CUVEL CLARKE



Ταχύτητα: 10
Ελεγχος: 10
Επιτάχυνση: 10
Ασπίδα: 1
Σκαρί: 1

Ενας μέτριος χαρακτήρας, που στηρίζεται αποκλειστικά στις μανούβρες και την ταχύτητά του. Οταν όμως βρεθεί σε διασταύρωση πυρών, η χάρτινη θωράκιση δεν θα υποστηρίζαμε ότι θα εγγυηθεί την επιβίωσή του.

JO



Ταχύτητα: 6
Ελεγχος: 7
Επιτάχυνση: 10
Ασπίδα: 4
Σκαρί: 4

Ο Jo ειδικεύεται σε ξαφνικές επιθέσεις, ενώ η χειροποίητη μηχανή του είναι ικανή να "ξεφορτώσει" όλα τα πυρομαχικά της και να φύγει προτού αρχίσει για τα καλά η μάχη. Είναι η καλύτερη μηχανή για επιθέσεις του στιλ "χτυπάω και φεύγω".

CERBERO



Ταχύτητα: 6
Ελεγχος: 6
Επιτάχυνση: 6
Ασπίδα: 7
Σκαρί: 6

Αυτή είναι η κύρια μηχανή για αρχάριους. Εχοντας λίγο πιο ενισχυμένη ασπίδα, ο Cerbero πλεονεκτεί έναντι του Beard και είναι καλύτερος στις περισσότερες αερομαχίες.

BEARD



Ταχύτητα: 6
Ελεγχος: 6
Επιτάχυνση: 6
Ασπίδα: 6
Σκαρί: 6

Η μηχανή του Beard έχει ικανότητες για όλες τις δουλειές και προτείνεται σε όσους θέλουν να μάθουν τα βασικά στο παιχνίδι. Οταν όμως βελτιωθείτε, θα επιθυμήσετε μια μηχανή ταχύτερη από αυτή.

LOKASENNA



Ταχύτητα: 5
Ελεγχος: 7
Επιτάχυνση: 6
Ασπίδα: 6
Σκαρί: 6

Η μηχανή της Lokasenna θυσιάζει την ταχύτητα για τους καλύτερους ελιγμούς και έχει το πλεονέκτημα σε οποιαδήποτε κοντινή αερομαχία. Αν όμως θελήσει να υποχωρήσει βιαστικά, τότε θα έχει σοβαρό πρόβλημα.

NUTTA



Ταχύτητα: 10
Ελεγχος: 8
Επιτάχυνση: 7
Ασπίδα: 2
Σκαρί: 3

Αν επιλέξετε τη Nutta, δεν θα πρέπει να μείνετε ακίνητοι ούτε στιγμή. Να χρησιμοποιείτε τις αστραπιαίες επιθέσεις της, οι οποίες θα προκαλέσουν σύγχυση στον εχθρό, που δεν θα προλάβει να αντιδράσει και να σας σταματήσει με αντεπίθεση.

EX COP



Ταχύτητα: 7
Ελεγχος: 7
Επιτάχυνση: 5
Ασπίδα: 7
Σκαρί: 4

Η καλή ταχύτητά του και ο επαρκής έλεγχος κάνουν τον Ex Cop ιδανικό για την καταδίωξη των αντιπάλων σας. Να θυμάστε να έχετε ενεργοποιημένη -στο μέγιστο- την ασπίδα του, γιατί δεν θα αντέξει πολύ η ελαφριά θωράκισή του.

NIM SOO SUN



Ταχύτητα: 6
Ελεγχος: 5
Επιτάχυνση: 6
Ασπίδα: 7
Σκαρί: 6

Η ισχυρή ασπίδα της Nim αντισταθμίζει τους μέτριους βαθμούς στα άλλα χαρακτηριστικά της. Είναι εντυπωσιακή ως προς τα χρώματα και την εμφάνισή της, αλλά οι πολεμικές ικανότητές της είναι αμφισβητήσιμες.

FOETOID



Ταχύτητα: 6
Ελεγχος: 5
Επιτάχυνση: 5
Ασπίδα: 8
Σκαρί: 6

Εχει τα ίδια μειονεκτήματα με τη Nim, με το χαμηλό επίπεδο ελέγχου να κάνει τη μηχανή εύκολο στόχο. Η λίγο μεγαλύτερη ισχύς της ασπίδας, πάντως, του δίνει ένα πλεονέκτημα σε περιορισμένους χώρους.

REX HARDY



Ταχύτητα: 3
Ελεγχος: 5
Επιτάχυνση: 3
Ασπίδα: 10
Σκαρί: 6

Ο,τι κι αν κάνετε, μην ενοχλήσετε αυτό τον τύπο. Η πανίσχυρη ασπίδα που προστατεύει το θηριώδες όχημά του μπορεί να αποκρούσει ακόμη και τις πιο επικίνδυνες επιθέσεις. Μην περιμένετε όμως τίποτα σπουδαίο όσον αφορά στην ταχύτητά του.

HK-5



Ταχύτητα: 4
Ελεγχος: 4
Επιτάχυνση: 4
Ασπίδα: 9
Σκαρί: 5

Το HK-5 είναι η προσωποποίηση της τεχνητής νοημοσύνης, με λίγο περισσότερο στιλ. Το όχημα έχει πανίσχυρη ασπίδα, η οποία το σώζει κυριολεκτικά όταν δεν μπορεί να τα βγάλει πέρα εξαιτίας της έλλειψης ευκινησίας και ταχύτητας.

MEPHISTOFUN



Ταχύτητα: 4
Ελεγχος: 6
Επιτάχυνση: 4
Ασπίδα: 6
Σκαρί: 6

Είναι μεν μια φονική μηχανή, όμως δεν πρέπει να υπερηφανεύεται για την επιλογή του οχήματός του: Είναι αρκετά αργοκίνητο κι έχει μέτρια ασπίδα. Παρά το καλό επίπεδο ελέγχου, δεν μπορεί να χαρακτηριστεί μηχανή-νικητής.

SEPTRE



Ταχύτητα: 3
Ελεγχος: 5
Επιτάχυνση: 3
Ασπίδα: 3
Σκαρί: 6

Σύμφωνα με τα διαγαλαξιακά κουτσομπολιά, ο Septre έχει σκλαβώσει αρκετές ντουζίνες κόσμων. Ο τρόπος που το κατάφερε, όντας πάνω σε μια μηχανή, είναι ένα μυστήριο. Αντιμετωπίστε τον μόνο αν νιώθετε ικανός και σας αρέσει η πρόκληση.

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Αν θέλετε να μοιράσετε στους αντιπάλους σας ένα φονικό χαρτί, καλό είναι να έχετε κρυμμένους αρκετούς άσσους. Αυτό σημαίνει ότι, αν θέλετε να κερδίσετε, θα πρέπει να είστε εξοπλισμένοι με αρκετά ισχυρά όπλα της επιλογής σας.

POWER POD



Χρησιμοποιήστε το για να ενισχύσετε τα κύρια όπλα σας. Μπορείτε να κουβαλήσετε ένα μέγιστο αριθμό τριών, με το καθένα να αυξάνει βαθμιαία το ρυθμό των βολών σας. Το πλεονέκτημα της χρήσης του είναι ότι θα πετυχαίνετε πιο εύκολα τους αντιπάλους σας, ενώ το μειονέκτημά του είναι ότι θα πρέπει να ρίχνετε μια ματιά στα διαθέσιμα πυρομαχικά σας, αφού θα εξαντλούνται πολύ σύντομα.

SUSS GUN



Είναι ένα πολύ αποτελεσματικό όπλο. Πυροβολεί με κάλυκες που προκαλούν σημαντική ζημιά, και όλα αυτά με ταχύ ρυθμό. Να έχετε πατημένη τη σκανδάλη για να ελευθερώνετε μαζική ποσότητα από κάλυκες, και θα δείτε τους αντιπάλους σας να αποσυντίθενται μπροστά στα μάτια σας.

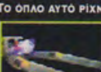
TROJAX

Αυτό είναι το απόλυτο όπλο. Μπορείτε είτε να πυροβολήσετε κατά ριπάς είτε να κρατήσετε πατημένη τη σκανδάλη για να φορτίσετε το Trojax, και στη συνέχεια να την αφήσετε για να ελευθερωθεί μια έντονη ενεργειακή βολή. Πάντως η ενέργεια που καταναλώνει το Trojax είναι απαγορευτική, για αυτό χρησιμοποιήστε το μόνο σε δύσκολους στόχους.



BEAM LASER

Το όπλο αυτό ρίχνει μια ενεργειακή βολή τη στιγμή που θα πατήσετε τη σκανδάλη. Λόγω της αμεσότητας του πυροβολισμού, ο εχθρός δεν προλαβαίνει να την αποφύγει. Για αυτό, αν βρίσκεστε σε απόσταση βολής, δεν υπάρχει περίπτωση να αστοχήσετε.



TRANSPULSE



Δειλιάζετε στις μονομαχίες πρόσωπο με πρόσωπο με τον αντίπαλο; Αν ναι, τότε το Transpulse είναι το όπλο που χρειάζεστε. Οι βολές του αναπηδούν και εξοστρακίζονται στους τοίχους, κάνοντάς το ιδανικό για να εξοντώνετε εχθρούς που κρύβονται και περιμένουν πίσω από γωνίες ή οποιαδήποτε άλλη κρυψώνα.

PYROLITE



Καλή ιδέα! Ας κάνουμε barbeque με το φλογοβόλο! Η πετροχημική ενέργεια του Pyrolite καλύπτει ευρύ πεδίο, αλλά για αυτό το λόγο έχει μικρό βεληνεκές. Αν θέλετε λοιπόν να μεγιστοποιήσετε την αποτελεσματικότητά του, χρησιμοποιήστε το σε σπειροειδή τούνελ.

MUG



Αυτή είναι η βασική μη κατευθυνόμενη ρουκέτα σας. Εκτοξεύεται και ακολουθεί ευθεία γραμμή από τη μηχανή σας, κάτι που θα σας δυσκολέψει υπερβολικά στο να πετύχετε το στόχο. Χρησιμοποιήστε τη μόνο εναντίον εχθρών σε κοντινές αποστάσεις ή εναντίον ομάδας εχθρών. Ετσι θα έχετε περισσότερες πιθανότητες να πετύχετε το στόχο.

MFRL



MFRL σημαίνει Εκτοξευτής Ρουκέτας Πολλαπλού Πυροβολισμού (Multiple Firing Rocket Launcher) και είναι ένα από τα τελειότερα όπλα. Κρατήστε πατημένη τη σκανδάλη και θα εκτοξευτεί μια δολοφονική ομάδα ρουκετών. Είναι όμως μη κατευθυνόμενες, για αυτό φροντίστε να έχετε ευθυγραμμιστεί με το στόχο προτού εκτοξεύσετε.

SOLARIS



Αυτό είναι το βασικό κατευθυνόμενο βλήμα σας. Οταν ενεργοποιηθεί, εκτοξεύεται εναντίον του κοντινότερου στόχου. Η κεφαλή του δεν έχει ιδιαίτερη ισχύ και χρειάζεται δύο με τρία πετυχημένα χτυπήματα για να βγει από τη μέση κάποιος αντίπαλος. Εναντίον επίγειων στόχων όμως, τσακίζει κόκαλα.

SCATTER



Είναι ένα κατευθυνόμενο βλήμα που κάνει τη διαφορά. Οταν πυροδοτηθεί, κλειδώνει πάνω στο στόχο και τον ακολουθεί μέχρι να ανατιναχτεί. Δεν υπάρχει ελπίδα διαφυγής για το στόχο, αφού είναι ικανό να τον ακολουθήσει ακόμα και γύρω από γωνίες.

GRAVGON



Το GRAVGON είναι ένα περίεργο όπλο, το οποίο δεν προκαλεί ζημιά στο στόχο. Αντίθετα, ενεργοποιεί ένα μεγάλο βαρυτικό πεδίο, που προσελκύει τα αντίπαλα οχήματα και τα παγιδεύει. Οταν ακινητοποιηθεί ο στόχος, μπορείτε να πλησιάσετε για να τον εξοντώσετε, χρησιμοποιώντας όχι και τόσο ακριβή όπλα.

PURGE

Η Purge είναι η βασική νάρκη θραυσμάτων που πυροδοτείται με επαφή. Αυτό σημαίνει ότι ο αντίπαλος θα πρέπει να πέσει πάνω για να την ενεργοποιήσει και να ανατιναχτεί. Για αυτό τοποθετήστε τη σε στενά περάσματα και περιοχές.

TITAN



Οταν ο Titan πετύχει ένα στερεό αντικείμενο, χωρίζεται σε μισή ντουζίνα ξεχωριστά βλήματα. Αυτά τα βλήματα στη συνέχεια κυνηγούν οποιονδήποτε κοντινό στόχο και η πολεμική κεφαλή τους -υψηλής εκρηκτικότητας- κάνει τα υπόλοιπα. Αν θέλετε ολοκληρωτική και απόλυτη καταστροφή, δεν υπάρχει εναλλακτική λύση.

PINE



Οι νάρκες Pine ενεργούν ως μονάδες φρούρησης και πυροβολούν οποιοδήποτε εχθρικό όχημα βρεθεί σε απόσταση βολής. Επίσης, εκρήγνυνται με την επαφή, κάτι που τις κάνει πολύτιμα όπλα. Αν τοποθετήσετε αρκετές από αυτές σε μια ανοικτή περιοχή, τότε θα καταστρέψετε εύκολα και χωρίς κόπο τους στόχους σας.

QUANTUM



Η Quantum είναι μια πολύ πιο ισχυρή έκδοση της νάρκης Pine. Εχει αυξημένη ακτίνα έκρηξης και τρομακτική ισχύ. Ενεργοποιείται και ανατινάζεται όταν περάσει από κοντά κάποιος εχθρός, για αυτό τοποθετήστε την πίσω από γωνίες, για να προκαλέσετε εύκολο και αιφνίδιο θάνατο.

PULSAR

Το τροχιακό Pulsar είναι ένα μικρό, περιστρεφόμενο αντικείμενο που αποσπάται από το σκάφος σας. Θα περιστρέφεται γύρω από το όχημά σας και θα πυροβολεί, όταν χρησιμοποιείτε το κύριο όπλο σας. Μπορείτε να έχετε μέχρι 4 Pulsars γύρω από τη μηχανή σας, όμως είναι τρωτά στα πυρά του αντιπάλου.

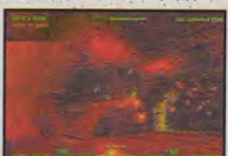


ΕΞΥΠΝΕΣ ΤΑΚΤΙΚΕΣ

Πτήση προς τα πίσω
Οταν τα drones πλησιάζουν εναντίον σας, κινηθείτε με την όπισθεν. Αυτό θα μεγιστοποιήσει την αποτελεσματικότητα των δευτερεύοντων όπλων που πιθανόν διαθέτετε. Για παράδειγμα, θα βλέπετε πού ρίχνετε τις νάρκες και θα έχουν μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα τα κατευθυνόμενα βλήματά σας.



Χορευτικές κινήσεις
Οταν βρεθείτε περικυκλωμένος, μπορείτε να αποφύγετε τα εχθρικά πυρά πατώντας δύο πλήκτρα πλαϊνών κινήσεων μαζί με ένα πλήκτρο κατεύθυνση, π.χ. ▲+■+↓. Ετσι θα κάνετε κυκλικές κινήσεις με τη μηχανή σας και θα μπορέσετε να αποφύγετε τα εχθρικά πυρά αλλά και να βρείτε μια διέξοδο για να δραπετεύσετε. Επίσης, αν χρησιμοποιήσετε το πυροβόλο Suss καθώς περιστρέφεστε, θα βγάλετε από τη μέση αρκετούς αντιπάλους και θα διευκολυνθείτε στην αναζήτηση διεξόδου διαφυγής.



Ελέγξτε το χώρο
Τα drones έχουν μια εκνευριστική τάση να τηλεμεταφέρονται πίσω σας. Για αυτό φροντίστε να έχετε εναλλακτικό δρόμο διαφυγής, όταν θα βρεθείτε σε δύσκολη θέση. Να θυμάστε τις ανοικτές περιοχές από τις οποίες περάσατε και να υποχωρείτε προς αυτές όταν βρεθείτε σε επικίνδυνη κατάσταση.



Μη μένετε ακίνητος
Εχοντας όλα τα φονικά όπλα στη διάθεσή σας, θα σκεφτείτε να μείνετε ακίνητοι και να ανταλλάξετε πυρά με τα drones ελαφριάς θωράκισης. Μην το σκέφτεστε καν! Υπάρχουν πολλά drones σε κάθε επίπεδο και δεν πρέπει να σπαταλάτε την ενέργεια της ασπίδας σας, αφού είναι το πολυτιμότερο που έχετε. Να κινείστε συνεχώς και να προσπαθείτε πάντα να αποφεύγετε τα πυρά. Αυτό θα σας βοηθήσει να μείνετε ζωντανοί.



ΤΟ ΗΦΑΙΣΤΕΙΟ

Η ΒΑΣΗ ΕΡΕΥΝΑΣ ΣΤΟ ΗΦΑΙΣΤΕΙΟ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΣΤΑΘΕΡΗ, ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΤΟ ΝΟΥ ΣΑΣ ΓΙΑ ΠΙΘΑΝΕΣ ΚΑΤΟΛΙΣΘΗΣΕΙΣ. ΕΠΙΣΗΣ, ΥΠΑΡΧΕΙ ΜΙΑ ΔΙΑΡΡΟΗ ΛΑΒΑΣ ΑΠΟ ΤΑ ΤΟΙΧΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΙΣ ΟΡΟΦΕΣ, ΚΑΤΙ ΘΑΝΑΣΙΜΟ ΣΤΟ ΑΓΓΙΓΜΑ. ΦΡΟΝΤΙΣΤΕ ΛΟΙΠΟΝ ΝΑ ΜΕΙΝΕΤΕ ΜΑΚΡΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΣΗΜΕΙΑ ΔΙΑΡΡΟΗΣ!

A - ΚΑΤΑΣΤΡΕΨΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΜΗΧΑΝΟΕΙΔΗ ΤΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ ΚΑΙ ΞΕΚΛΕΙΔΩΣΤΕ ΤΙΣ ΠΟΡΤΕΣ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΘΑΛΑΜΟΥ. ΓΚΡΕΜΙΣΤΕ ΤΙΣ ΠΟΡΤΕΣ ΟΤΑΝ ΕΙΝΑΙ ΞΕΚΛΕΙΔΩΤΕΣ.

B - ΟΤΑΝ ΕΜΦΑΝΙΣΤΕΙ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΑΕΡΑΓΩΓΟΥΣ ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΚΥΜΑ ΑΠΟ ΡΟΜΠΟΤ, ΜΠΕΙΤΕ ΜΕΣΑ ΚΑΙ ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΕΙ.

C - ΑΥΤΟΙ ΟΙ ΔΙΑΔΡΟΜΟΙ ΦΡΟΥΡΟΥΝΤΑΙ ΑΠΟ ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΜΕ ΚΑΤΕΥΘΥΝΟΜΕΝΑ ΒΛΗΜΑΤΑ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΡΟΥΚΕΤΕΣ ΣΑΣ, ΓΙΑ ΝΑ ΤΙΣ ΚΑΤΑΣΤΡΕΨΕΤΕ ΟΣΟ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ ΓΙΝΕΤΑΙ. ΟΤΑΝ ΤΙΣ ΑΠΟΤΕΛΕΙΩΣΕΤΕ, ΨΑΞΤΕ ΤΟΥΣ ΔΙΑΔΡΟΜΟΥΣ ΠΟΥ ΦΡΟΥΡΟΥΣΑΝ, ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΚΡΥΜΜΕΝΑ POWER-UP.

D - ΚΑΤΑΣΤΡΕΨΤΕ ΤΗΝ ΗΛΕΚΤΡΙΚΗ ΣΤΗΛΗ ΣΤΟ ΤΕΡΜΑ ΤΟΥ ΔΙΑΔΡΟΜΟΥ, ΓΙΑ ΝΑ ΕΛΕΥΘΕΡΩΘΟΥΝ ΟΙ ΧΡΥΣΕΣ ΜΠΑΡΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΑΒΑΝΙ ΑΡΙΣΤΕΡΑ.

E - ΕΔΩ ΘΑ ΒΡΕΘΕΙΤΕ ΕΚΤΕΘΕΙΜΕΝΟΙ ΣΤΑ ΠΥΡΑ ΚΑΠΟΙΩΝ ΠΥΡΟΒΟΛΩΝ ΑΠΟ ΤΟ ΤΑΒΑΝΙ, ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΚΟΛΟΝΕΣ ΓΙΑ ΚΑΛΥΨΗ.

F - ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΤΕ ΤΟΝ ΑΝΕΛΚΥΣΤΗΡΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΤΟΝ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΕΤΕ ΠΡΟΣ ΤΟ ΚΑΤΩ ΕΠΙΠΕΔΟ.

G - ΔΙΑΛΥΣΤΕ ΤΙΣ ΗΛΕΚΤΡΙΚΕΣ ΣΤΗΛΕΣ ΣΤΟΝ ΤΟΙΧΟ, ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΟΙΞΕΤΕ ΤΙΣ ΠΥΛΕΣ ΠΟΥ ΕΜΠΟΔΙΖΟΥΝ ΤΗ ΔΙΕΛΕΥΣΗ ΣΑΣ.

H - ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΜΕΡΙΚΟΙ ΚΙΝΗΤΟΙ ΕΚΤΟΞΕΥΤΕΣ ΒΛΗΜΑΤΩΝ ΠΕΡΙΠΟΛΟΥΝ ΣΤΑ ΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.

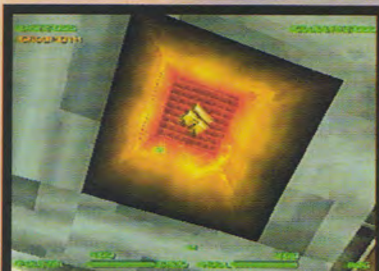
I - ΕΔΩ ΘΑ ΒΡΕΘΕΙΤΕ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΟΙ ΜΕ ΚΑΜΟΥΦΛΑΡΙΣΜΕΝΑ (CLOAKED) ΠΛΟΙΑ, ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΝ ΦΟΝΙΚΑ ΥΠΕΡΠΑΛΜΙΚΑ ΠΥΡΑ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΟ GRAVGON ΓΙΑ ΝΑ ΤΑ ΑΚΙΝΗΤΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΚΑΙ ΝΑ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΡΕΨΕΤΕ.

J - ΤΑ ΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΠΕΡΙΠΟΛΟΥΝΤΑΙ ΑΠΟ DRONES ΠΟΥ ΕΚΤΟΞΕΥΟΥΝ ΘΑΝΑΣΙΜΑ ΒΛΗΜΑΤΑ. ΑΥΤΑ ΣΥΝΟΔΕΥΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΠΟΛΕΜΙΚΑ ΠΛΟΙΑ ΚΑΙ ΠΟΛΥΒΟΛΑ ΣΤΟΥΣ ΤΟΙΧΟΥΣ. ΚΑΤΑΣΤΡΕΨΤΕ Ο,ΤΙ ΣΑΣ ΕΠΙΤΕΘΕΙ ΚΑΙ ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΗΝ ΠΥΛΗ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ.

K - ΑΦΟΥ "ΚΑΘΑΡΙΣΕΤΕ" ΟΛΑ ΤΑ ΜΗΧΑΝΟΕΙΔΗ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟ ΣΠΗΛΑΙΟ, ΕΛΕΓΞΤΕ ΤΙΣ ΣΚΟΤΕΙΝΕΣ ΓΩΝΙΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΧΡΥΣΕΣ ΜΠΑΡΕΣ.

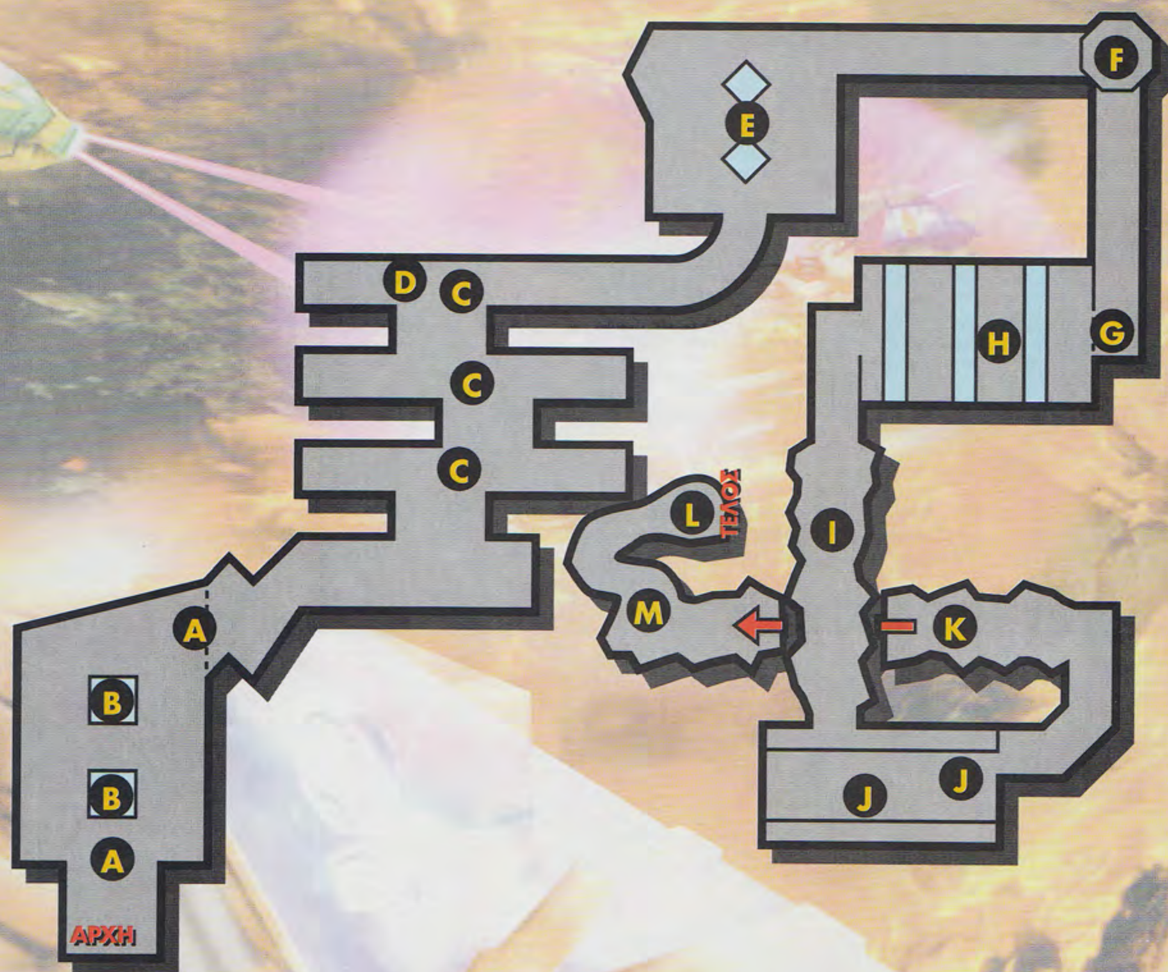
L - ΜΟΛΙΣ ΦΤΑΣΕΤΕ ΣΤΟ ΑΝΟΔΙΚΟ ΡΕΥΜΑ, ΤΟΤΕ ΘΑ ΜΕΝΕΙ ΛΙΓΗ ΑΠΟΣΤΑΣΗ ΜΕΧΡΙ ΤΗΝ ΕΞΟΔΟ. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΟ ΣΚΑΦΟΣ ΣΑΣ ΣΤΡΑΜΜΕΝΟ ΠΡΟΣ ΤΑ ΜΠΡΟΣΤΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΕΤΕ ΤΙΣ ΝΑΡΚΕΣ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΔΙΑΣΚΟΡΠΙΣΜΕΝΕΣ ΣΤΟ ΤΟΥΝΕΛ.

M - ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΤΕ ΤΟΥΣ ΤΟΠΟΘΕΤΗΜΕΝΟΥΣ ΣΕ ΣΧΗΜΑ ΑΣΤΕΡΙΟΥ ΒΡΑΧΟΥΣ, ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΚΑΛΥΨΕΤΕ ΤΟΝ ΠΡΩΤΟ ΑΠΟ ΤΟΥΣ 14 ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΥΣ.


Οι χρυσές μπάρες είναι κρυμμένες στα πιο απίθανα μέρη. Αν βρείτε δέκα από αυτές, θα πάρετε μία επιπλέον ζωή.


Χρησιμοποιήστε τα MUG για να εξοντώσετε εύκολα τα αργά κινούμενα τεθωρακισμένα.


Διαλύστε μια ηλεκτρική στήλη για να αποκαλυφθούν χρυσές μπάρες.




Μέσα στο σπήλαιο είναι κρυμμένος ο πρώτος κρύσταλλος. Διαλύστε τους βράχους για να τον πάρετε.


Οταν σας επιτεθούν, χρησιμοποιήστε το σκηνικό για κάλυψη.


Προσέξτε τις πέτρες που πέφτουν όταν μπείτε στο γεμάτο με λάβα θάλαμο.




Πατήστε το κόκκινο κουμπί στο τούνελ, για να ανοίξει η κρυφή περιοχή.


Τα κόκκινα κουμπιά του υπογείου ανοίγουν μυστικές περιοχές.


Το κατακόρυφο πέρασμα οδηγεί στον πολύ σημαντικό κρύσταλλο.


Μετακινήστε το διακόπτη στο δωμάτιο, για να ανοίξει το τελικό τούνελ.

Ο ΥΠΟΓΕΙΟΣ ΣΙΔΗΡΟΔΡΟΜΟΣ

Σε αυτή την περιοχή θα συναντήσετε ακόμη μερικά τούνελ με κινδύνους καθώς κι έναν ανταγωνιστή "ρακοσυλλέκτη", ο οποίος βρέθηκε στην ίδια κατάσταση παγιδευμένος, όπως εσείς. Τα τούνελ είναι γεμάτα με αμυντικά ρομπότ και θα πρέπει να έχετε τα μάτια σας δεκατέσσερα για πιθανά δωράκια που θα βρείτε στο δρόμο σας.

A - Πιέστε το κουμπί στο τέλος του πρώτου τούνελ και στη συνέχεια επιστρέψτε στο αρχικό δωμάτιο. Θα έχει πέσει η σχάρα του πατώματος και θα έχει αποκαλυφτεί μια κρυφή περιοχή.

B - Εξοντώστε τα μηχανοειδή που θα συναντήσετε σε αυτή την περιοχή και ανοίξτε την πύλη, για να φτάσετε στο επόμενο τμήμα.

C - Προτού μπείτε στο τούνελ, καταστρέψτε τα ιπτάμενα drones. Μέσα στο τούνελ θα σας επιτεθούν τεθωρακισμένα με βλήματα από την πλατφόρμα.

D - Το κουμπί που υπάρχει εδώ ανοίγει την κρυφή περιοχή Ε.

E - Πετάξτε μέσα στην τρύπα του ταβανιού, για να πάρετε δύο χρυσές μπάρες και -κυρίως- ακόμη έναν κρύσταλλο.

F - Καθαρίστε τα drones στα τούνελ και ανοίξτε την πόρτα. Θα βρεθείτε στο δωμάτιο ενέργειας.

G - Μετακινήστε το μοχλό που θα βρείτε στο δωμάτιο και θα ανοίξει η πόρτα για το σημείο Η.

H - Η πύλη αυτή θα ανοίξει αν ενεργοποιηθεί ο ενεργειακός διακόπτης.

I - Σε αυτό το σημείο θα σας επιτεθεί ένα σμήνος από drones. Η πραγματική απειλή, όμως, ακούει στο όνομα Cerbero. Έχει μια μηχανή με αρκετά καλή ασπίδα και χρησιμοποιεί ένα Trojax. Προσελκύστε τον μέσα στο τούνελ και ρίξτε μερικές νάρκες. Αφού χτυπήσει πάνω στις νάρκες, αποτελειώστε τον με το Trojax σας.

J - Αφού καταστραφούν όλα τα ρομπότ, θα ανοίξουν οι πύλες και θα σας επιτραπεί να δραπετεύσετε στην επιφάνεια με το βραβείο σας.

ΑΡΧΗ

ΤΕΛΟΣ


Χρησιμοποιήστε το Trojax σας, για να βάλετε τέλος στην ανάμειξη του Cerbero στις κερδοσκοπικές αναζητήσεις σας.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΠΥΡΗΝΙΚΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ

Το "κλειδί" για να τα βγάλετε πέρα στον αντιδραστήρα είναι ο χρόνος. Εχετε διορία 20 λεπτά για να κλείσετε όλους (5) τους ενεργειακούς διακόπτες και να δραπετεύσετε. Αν αποτύχετε, δεν θα χρειαστείτε ξανά τη μηχανή σας, αφού θα μπορείτε ελεύθερα να πετάτε (ως φάντασμα...). Ολοκληρώστε την αποστολή σας και προσέξτε να μην καθυστερήσετε στις αερομαχίες.

A - Ξεκινάτε την αποστολή με χρυσά power pods. Χρησιμοποιήστε τα για να ανοίξετε δρόμο προς την πόρτα δεξιά σας.

B - Οταν φτάσετε στο δωμάτιο με το τούνελ, θα σας ρουφήξουν οι σωλήνες δεξιά. Χρησιμοποιήστε την αντίστροφη ώθηση για να επιβραδύνετε την πορεία σας και μπείτε πυροβολώντας.

C - Καταστρέψτε τις λεπίδες των ανεμιστήρων που βρίσκονται σε όλους τους σωλήνες για να επιστρέψτε πίσω, πάνω στο κυρίως φρεάτιο του αεραγωγού.

D - Χρησιμοποιήστε την ώθηση turbo για να μπείτε στο κυρίως φρεάτιο του αεραγωγού. Οταν μπείτε, στραφείτε γρήγορα προς τα πάνω για να μην σας απωθήσει και πάλι. Αφού νιώσετε ασφαλής, τρέξτε προς το διακόπτη και μετακινήστε τον.

E - Πλησιάστε το επάνω τμήμα του θαλάμου του αεραγωγού για να αποκτήσετε πρόσβαση στην κρυφή περιοχή. Θα πάρετε μερικές χρυσές μπάρες.

F - Αφού φτάσετε σε αυτό το σημείο, πυροβολήστε τους αντιδραστήρες που συμβολίζονται με το G.

G - Οταν καταστραφούν όλοι οι αντιδραστήρες, θα ανοίξουν οι πόρτες αριστερά και δεξιά.

H - Αφού τακτοποιήσετε τα τεθωρακισμένα και τα πολεμικά πλοία, μετακινήστε το διακόπτη στον απέναντι τοίχο.

I - Μπείτε αμέσως στο νερό, για να αποφύγετε βλάβες από τη ραδιενέργεια.

J - Καθαρίστε τους εχθρούς στο δωμάτιο και μετακινήστε το διακόπτη, για να αποκαλυφθεί το κλειδί ασφαλείας.

K - Μπείτε στον τηλεμεταφορέα και επιστρέψτε στο αρχικό τμήμα.

L - Ανοίξτε τις πύλες ασφαλείας και κατευθυνθείτε προς το φρεάτιο. Θα υπάρξει μια κατολίσθηση - καταστρέψτε τις πέτρες που θα πέσουν με βλήματα. Στο ανώτερο τμήμα του φρεατίου βρίσκεται η συσκευή που σας κάνει άτρωτο, οπότε μην παραλείψετε να την πάρετε.

M - Προσέξτε τις αμυντικές δυνάμεις που παραμονεύουν στους τοίχους.

O - Χρησιμοποιήστε nitro για επιπλέον επιτάχυνση προς το διακόπτη.

P - Οταν μπείτε στον μπλε διάδρομο, προσέξτε να μην παρεκκλίνετε από την πορεία σας, αλλιώς δεν πρόκειται να απενεργοποιηθεί το τούνελ. Χρησιμοποιήστε την ώθηση nitro, για να αποφύγετε τις συστοιχίες πυροβολικού στους τοίχους χωρίς να πάθετε σημαντική ζημιά.

Q - Αφού μετακινήσετε τον πέμπτο και τελευταίο διακόπτη, βουτήξτε στην τρύπα του διαδρόμου και περάστε μέσα από την πόρτα με τις μπάρες.

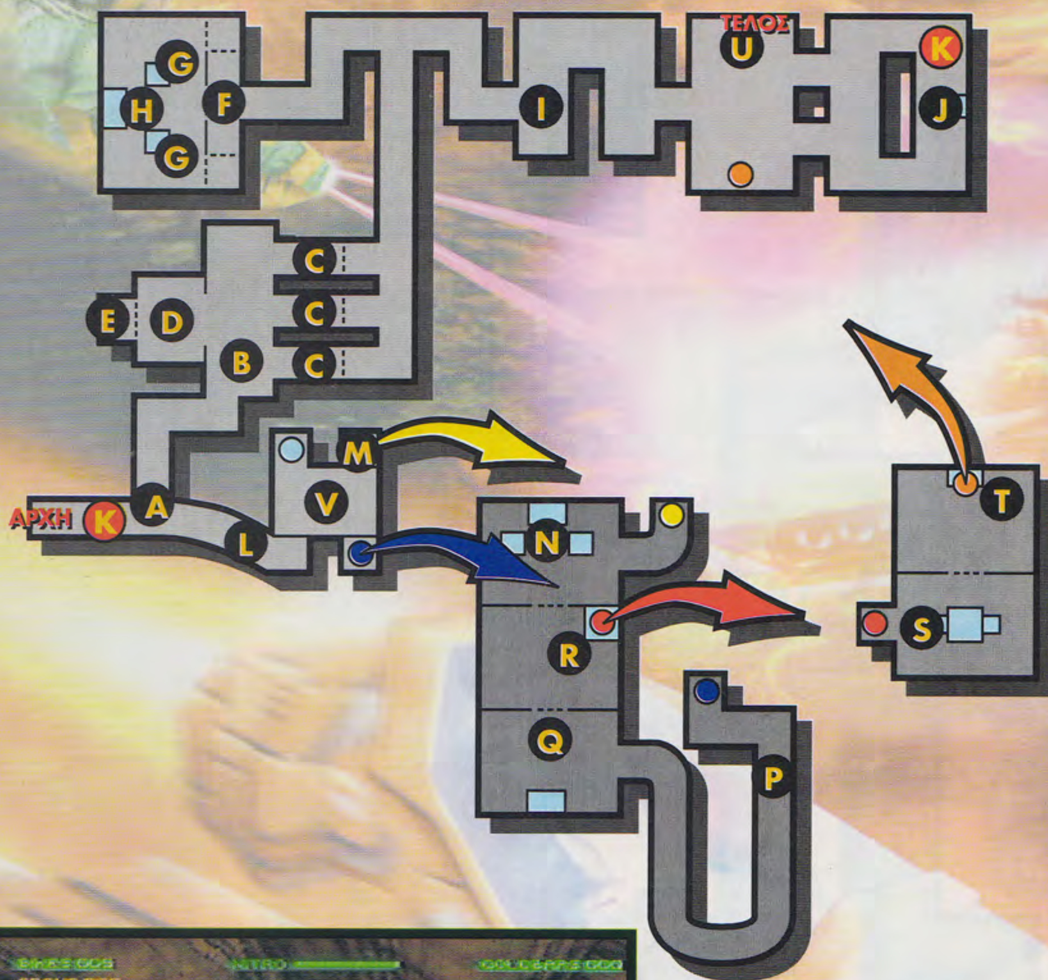
R - Διασχίστε την τρύπα του ταβανιού που βρίσκεται δεξιά και κατεβείτε το τούνελ.

S - Οταν φτάσετε στον κυρίως πυρήνα, φωτίστε το χώρο με πυροβολισμούς. Ξεκινήστε με τις λαβίδες και στη συνέχεια ασχοληθείτε με το κέντρο του. Συνεχίστε να πυροβολείτε, μέχρι να αποκαλυφθεί ένα κλειδί ασφαλείας.

T - Αφού πάρετε το κλειδί, μπείτε στο άνοιγμα και κατεβείτε στη σχισμή που εμφανίστηκε στο πάτωμα.

U - Διασχίστε το διάδρομο και μπείτε στο τελευταίο τούνελ, για να βρείτε την έξοδο.

V - Πυροβολήστε όλα τα ραδιενεργά βαρέλια που θα βρείτε και θα τηλεμεταφερθεί στην περιοχή μία κυνηγός επικηρυγμένων. Θα πρέπει να τη σκοτώσετε για να πάρετε έναν κρύσταλλο.




Καταστρέψτε τις λεπίδες του ανεμιστήρα για να μην καταστραφεί η μηχανή σας.


Μάθετε να χρησιμοποιείτε τις πλάγιες κινήσεις για να επιβιώσετε.


Burn, baby, burn! Διαλύστε την ενοχλητική δεσποινίδα για να πάρετε τον κρύσταλλο.


Μείνετε στο δρόμο με το plasma για να μην παγιδευτείτε από τις πύλες ασφάλειας.


Χρησιμοποιήστε το νερό για να προστατεύσετε τη μηχανή σας από βλάβες εξαιτίας της ραδιενέργειας.


Να έχετε το νου σας για ενδείξεις που οδηγούν σε κρυφές περιοχές.


Καταστρέψτε τους υπολογιστές για να ξεκλειδώσετε τις πόρτες ασφάλειας.


Πυροβολήστε την πλάκα για να αποκαλύψετε την είσοδο προς την κρύπτη του κρυστάλλου.


Πρέπει να καταστρέψετε όλους τους πίνακες ελέγχου αυτής της μηχανής, προτού φύγετε από το θάλαμο.


Ο Rex Hardy είναι εδώ και έχει ένα υπερπαλμικό κανόνι για να επιβάλλει την άποψή του. Κάνετε τον να σωπήσει για πάντα...

ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟ ΘΕΡΜΙΚΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ

Το εργοστάσιο αυτό ήταν ένα στρατιωτικό φυλάκιο πριν από το ολοκαύτωμα και, όπως είναι φυσικό, προστατεύεται από έναν μεγάλο αριθμό drones. Οι αποκλεισμένοι χώροι του και η παρουσία των drones το καθιστούν δύσκολη περιοχή, στην οποία θα χρειαστεί να κάνετε πολλές μάχες. Αν έχετε διαλέξει ένα σκάφος με αδύναμη θωράκιση, θα πρέπει να προτιμήσετε τις περισσότερο ανοικτές περιοχές για να εμπλακείτε με τον εχθρό.

A - Αφού ανοίξει η πρώτη πόρτα, ρίξτε μια ματιά στους σωλήνες του πατώματος. Πυροβολήστε αυτόν από τον οποίο βγαίνει ατμός και θα αποκαλυφθεί μια κρυφή περιοχή.

B - Πάρτε το κλειδί από τα απομεινάρια των τεθωρακισμένων και ανοίξτε το τούνελ που βρίσκεται από κάτω.

C - Προχωρήστε μένοντας κοντά στα τοιχώματα του τούνελ. Αν δεν το κάνετε, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το turbo, για να ξεφύγετε από τα βλήματα που εκτοξεύονται από την κεντρική τρύπα.

D - Σε αυτή την περιοχή περιπολούν τεθωρακισμένα με βλήματα και χτυπούν αλύπητα, βγαίνοντας από τις κρυψώνες τους. Χρησιμοποιούν τις κολόνες ως επαρκή κάλυψη, για αυτό χρησιμοποιήστε το πυροβόλο Suss ή τα βλήματα Solaris για να τα καταστρέψετε εύκολα και γρήγορα. Αφού τα καταστρέψετε, θα ανοίξει η πόρτα στο τούνελ E.

E - Οταν μπείτε στο τούνελ, θα τηλεμεταφερθεί μια αμυντική δύναμη με drones. Αφήστε το πυροβόλο Suss να φροντίσει για τις στενές επαφές με αυτά.

F - Το μπλε οκτάγωνο στο τέρμα του τούνελ είναι ένας τηλεμεταφορέας. Μπείτε σε αυτόν και θα φτάσετε στο δωμάτιο με τους υπολογιστές.

G - Οταν καταστραφεί ο πρώτος υπολογιστής, θα τηλεμεταφερθεί στο δωμάτιο ακόμη μία αμυντική δύναμη. Χρησιμοποιήστε τους υπολογιστές ως κάλυψη και θα γλιτώσετε αρκετά πυρά, αφού τα drones θα πυροβολούν διστακτικά για να μην τους καταστρέψουν.

H - Καταστρέψτε τους έξι υπολογιστές και θα ανοίξουν οι πόρτες στο σημείο I.

I - Μπείτε από την πόρτα και ακολουθήστε τον προηγούμενο δρόμο, για να φτάσετε ξανά στο δωμάτιο με τον τηλεμεταφορέα.

J - Μπείτε στο τούνελ και θα φτάσετε στον πρώτο από τους τρείς βαριά οπλισμένους δακτυλίους.

K - Σε αυτή την περιοχή είναι εγκαταστημένα πολεμικά πλοία και αμυντικές δυνάμεις από το ταβάνι. Καταστρέψτε όλα τα εχθρικά σκάφη στο δακτύλιο και θα πάρετε μία χρυσή μπάρα ως επιβράβευση. Ελέγξτε το διάδρομο κάτω από τον δακτύλιο και θα πάρετε ακόμη μερικές χρυσές μπάρες, που θα σας περιμένουν.

L - Πετάξτε κάτω από το λέβητα και πυροβολήστε τον πλευρικό πίνακα. Αυτός οδηγεί σε μια μυστική περιοχή, που περιέχει έναν κρύσταλλο και μερικές χρυσές μπάρες.

M - Καταστρέψτε όλα τα drones και θα αποκτήσετε πρόσβαση στο κατώτερο επίπεδο.

N - Διαλύστε τις πλατφόρμες με τα βλήματα και πάρτε το κλειδί ασφαλείας. Με αυτό θα ανοίξετε το τούνελ.

O - Θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε αρκετούς εχθρικούς πυροβολισμούς, που θα ξεκινούν πάνω από το σωλήνα. Τα drones θα επιτίθενται ένα κάθε φορά, οπότε δεν θα δυσκολευτείτε να τα ξεπαστρέψετε. Οταν ξεμπερδέψετε, πυροβολήστε τους πίνακες στη γεννήτρια και θα ανοίξει η πόρτα για το επόμενο τούνελ. Οταν καταστραφεί το πρώτο τμήμα της γεννήτριας, θα εμφανιστεί μια δύναμη ασφαλείας. Υποχωρήστε στο σωλήνα και καταστρέψτε την από εκεί. Στη συνέχεια διαλύστε την υπόλοιπη γεννήτρια.

P - Διαμελίστε αυτούς που τοποθετούν νάρκες προτού κάνετε οτιδήποτε άλλο. Ετσι θα μπορέσετε να κάνετε ελιγμούς χωρίς να κινδυνεύσετε. Πάρτε τα δύο κλειδιά από τα ηττημένα τεθωρακισμένα και ανοίξτε την έξοδο.

Q - Προτού πάρετε το δεύτερο κλειδί, θα εμφανιστεί ο Rex Hardy και θα επιχειρήσει να πάρει τα λάφυρά σας. Είναι οπλισμένος με ένα Trojax και ένα Purge, για αυτό χρησιμοποιήστε όπλα μεγάλης ταχύτητας, όπως το πυροβόλο Suss και τον εκτοξευτή MFRL, για να καταρρίψετε το αργό όχημά του. Οταν τον τακτοποιήσετε, βγείτε μέσω του σωλήνα στην οροφή, για να τερματίσετε το επίπεδο.

ΘΗΣΑΥΡΟΦΥΛΑΚΙΟ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑΚΗΣ ΤΡΑΠΕΖΑΣ

Πίσω από τους τοίχους αυτής της εγκατάστασης υπάρχει χρυσός. Μην περιμένετε όμως να τον πάρετε εύκολα. Τα αμυντικά συστήματα της τράπεζας είναι σωστά τοποθετημένα, για να εμποδίζουν τους ληστές ή τους αδίστακτους κυνηγούς επικηρυγμένων. Να ψάξετε για σημεία απενεργοποίησης μέσα στο θησαυροφυλάκιο, για να μπορέσετε έτσι να αποκτήσετε πρόσβαση σε περισσότερο χρυσάφι.

A - Οταν μπείτε στο δωμάτιο θα εμφανιστούν αρκετά drones, για αυτό να είστε προετοιμασμένοι με μερικά MUG.

B - Πιέστε το κουμπί σε αυτή την τρύπα, για να απενεργοποιήσετε την οθόνη laser στο σημείο C.

C - Οταν απενεργοποιηθεί η οθόνη laser, τότε θα μπορείτε να πάρετε μερικές χρυσές μπάρες και power-up.

D - Εξοντώστε τα drones της περιοχής και θα πάρετε χρυσές μπάρες. Επίσης ελέγξτε την οροφή κάθε περιοχής, για να σβήσετε τις φλόγες στο σημείο E.

E - Για να μπείτε στο τούνελ, θα πρέπει πρώτα να σβήσετε τις φλόγες.

F - Αυτή είναι μια κρυφή περιοχή αναζωογόνησης, όπου θα γεμίσετε τις ασπίδες σας στη μέγιστη ισχύ τους.

G - Πυροβολήστε τον πίνακα για να κλείσετε τη γεννήτρια ενέργειας στο σημείο I.

H - Βουτήξτε στο νερό για να πάρετε το κλειδί του χρηματοκιβωτίου.

I - Για να αποκτήσετε ασφαλή δίοδο στον απέναντι διάδρομο, θα πρέπει πρώτα να κλείσετε τη γεννήτρια ενέργειας.

J - Αφού έχετε το κλειδί, ανοίξτε το χρηματοκιβώτιο. Μπείτε και μετά γρήγορα έξω, για να μην προλάβουν να πυροβολήσουν τα συστήματα ασφάλειας.

K - Στον εσωτερικό τοίχο του δεύτερου κατηφορικού τούνελ υπάρχει μια μυστική περιοχή με τον κρύσταλλο που ψάχνετε.

L - Ο συνδυασμός των κουμπιών που ανοίγει το κόκκινο χρηματοκιβώτιο είναι ο εξής: πάνω δεξιά, πάνω αριστερά, κάτω δεξιά.

M - Πυροβολήστε τον τοίχο μέχρι να υποχωρήσει και να αποκαλυφθεί πίσω του μια κρυφή περιοχή, που περιέχει δύο χρυσές μπάρες.

N - Αυτό το δωμάτιο περιέχει το συνδυασμό του πράσινου χρηματοκιβωτίου.

O - Σε αυτές τις περιοχές βρίσκονται χρυσές μπάρες.

P - Αυτό το σύστημα εκτόξευσης φλόγας ενεργοποιείται κατά διαστήματα: Χρησιμοποιήστε την ώθηση nitro για να περάσετε.

Q - Ο συνδυασμός για το πράσινο χρηματοκιβώτιο είναι ο εξής: κέντρο, πάνω δεξιά, κάτω αριστερά.

R - Πυροβολήστε τις οθόνες laser για να τις απενεργοποιήσετε.

S - Ο συνδυασμός για το μπλε χρηματοκιβώτιο είναι: κέντρο, πάνω αριστερά, κάτω δεξιά.

T - Αυτό το δωμάτιο περιέχει το συνδυασμό για το μπλε χρηματοκιβώτιο.

U - Αν καθαρίσετε το δωμάτιο, θα απενεργοποιηθεί ο πύρινος τοίχος.

V - Πυροβολήστε τον τοίχο για να ανοίξετε ένα πέρασμα μέσα στο θησαυροφυλάκιο.

W - Οταν απενεργοποιηθεί ο πύρινος τοίχος, τότε θα επιτεθεί ο Nutta. Είναι οπλισμένος με ένα Pyrolite, για αυτό προσπαθήστε να μείνετε μακριά από την ακτίνα βολής του.

X - Αρπάξτε γρήγορα όλο το χρυσό και προσέξτε τα αμυντικά συστήματα. Αφού τακτοποιήσετε το θέμα, προχωρήστε προς τα κάτω, στην έξοδο.


Οι συνδυασμοί των χρηματοκιβωτίων αναγράφονται σε μυστικές κονσόλες όπως αυτή.


Το κόκκινο κουμπί απενεργοποιεί την οθόνη ασφάλειας που βρίσκεται στο επάνω επίπεδο.

ΤΟ ΠΛΟΙΟ-ΦΥΛΑΚΗ

Η αποστολή σας στο πλοίο-φυλακή είναι να πάρετε ιστούς DNA από όλα τα καταστρώματα. Αφού ολοκληρωθεί, αυτή η αποστολή θα σας αποφέρει μια πολύ σημαντική αμοιβή, αλλά θα πρέπει να επιβιώσετε από τα drones που υπάρχουν στο πλοίο. Καθώς θα ψάχνετε στο πλοίο, αυτό θα γίνει ασταθές και θα πρέπει να γίνουν διάφορες επισκευές για να αποτρέψετε την έκρηξή του.

A - Μετακινήστε το κουμπί σε αυτό το σημείο, για να ενεργοποιήσετε τα drones της φυλακής. Οταν τα καταστρέψετε όλα, θα ανοίξει η σχάρα στο πάτωμα.

B - Αφού "φροντίσετε" για τους φρουρούς, πάρτε το πρώτο δείγμα DNA.

C - Πυροβολήστε τον πίνακα στα αριστερά για να αποκαλύψετε μια κρυφή, χρυσή μπάρα.

D - Αποφύγετε τα ενεργειακά πυρά και πατήστε το κουμπί στην οροφή, για να επενεργοποιήσετε τα laser του σημείου E.

E - Αφού βγάλετε από τη μέση τα laser, προχωρήστε μέσα από τις πόρτες.

F - Πάρτε το δεύτερο δείγμα DNA, από τα συντρίμμια ενός drone ασφάλειας που περιπολούσε την περιοχή. Στη συνέχεια προχωρήστε προς το σημείο G.

G - Βουτήξτε μέσα στον αεραγωγό για να φτάσετε στο κατώτερο επίπεδο φρουράς.

H - Μετακινήστε το διακόπτη στο σημείο I για να απενεργοποιήσετε την οθόνη laser.

I - Οταν κλείσει η οθόνη, καταστρέψτε τις πλατφόρμες με τα βλήματα και πάρτε τα δύο δείγματα DNA.

J - Αφού πάρετε όλα τα δείγματα DNA, θα ανοίξει η πόρτα που οδηγεί στο κατώτερο τμήμα.

K - Σε αυτό το σημείο θα σημάνει συναγερμός, που θα προειδοποιεί για υπερθέρμανση των μηχανών. Μην ανησυχήσετε για τη ζημιά από τη φωτιά, απλά τρέξτε γρήγορα προς τους διακόπτες.

L- Μετακινήστε τους δύο διακόπτες αριστερά και δεξιά. Στη συνέχεια καταστρέψτε το διακόπτη που ενεργοποιείται από την πίεση, στο κέντρο της μηχανής.

M - Πυροβολήστε τον πίνακα σε αυτό το σημείο, για να αποκαλύψετε μια κρυφή αλυσίδα DNA καθώς και μερικές χρυσές μπάρες.

N - Καταστρέψτε όλα τα drones σε αυτό το τμήμα και θα αποκαλύψετε ακόμη ένα δείγμα DNA του επιπέδου. Οταν το πάρετε, διαφύγετε μέσα από την οροφή.

O - Αφού ανοίξετε τις πύλες πυροβολώντας πόρτες, καταστρέψτε τα κιβώτια που υπάρχουν εδώ και θα πάρετε ένα δείγμα DNA.

P - Καθαρίστε τους κακούς στην περιοχή και θα πάρετε... τι άλλο; Ακόμη ένα δείγμα DNA.

Q - Επιστρέψτε σε αυτή την περιοχή για να πάρετε την τελευταία αλυσίδα DNA. Ο δρόμος της επιστροφής όμως θα εμποδίζεται από ένα laser. Καταστρέψτε όλα τα πλάσματα για να το απενεργοποιήσετε.

R - Αφού κατεβείτε το τούνελ, πατήστε τα κουμπιά σε αυτό το σημείο.

S - Πέστε στο αμπάρι με το φορτίο και καταστρέψτε ό,τι βλέπετε. Θα ανακαλύψετε τέσσερις αποβάθρες φόρτωσης. Ψάξτε καλά και θα πάρετε μερικές ακόμη αλυσίδες DNA.

T - Καταστρέψτε τα drones στις αποβάθρες και διαλύστε όλα τα κιβώτια. Θα πάρετε τα δείγματα DNA που ξεκλειδώνουν την πόρτα που οδηγεί στο χώρο ασκήσεων.

U - Αφού ανοίξετε την πόρτα για το χώρο ασκήσεων, θα σας επιτεθούν drones σε κατάσταση συναγερμού. Προσέξτε!

V - Κάνετε κομματάκια τα υπόλοιπα drones και πάρτε το τελευταίο δείγμα DNA. Κάποια στιγμή θα τηλεμεταφερθεί ο Ex-Cop και θα επιχειρήσει να σας βουτήξει τα δείγματα.

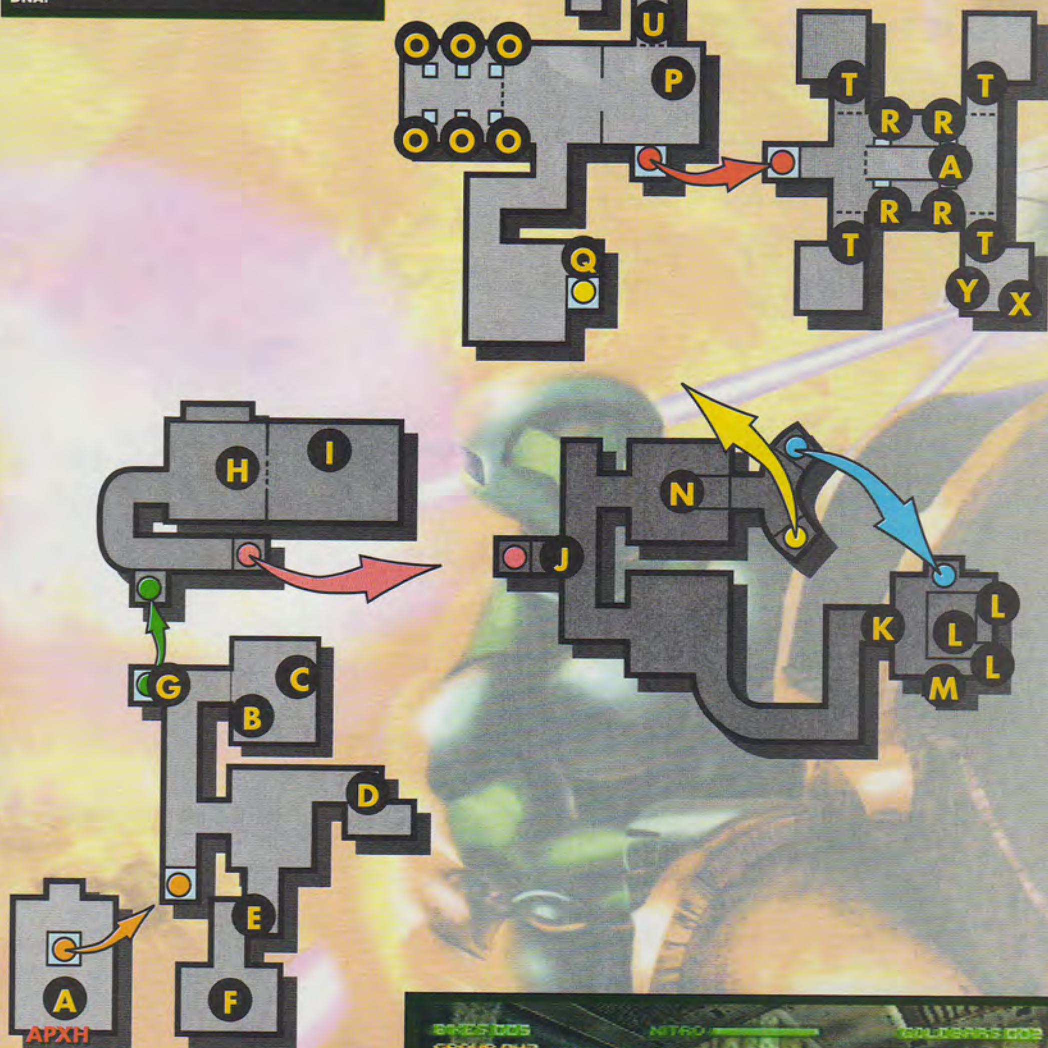
W - Αφού τον εξολοθρεύσετε, θα ανοίξει η πόρτα της εξόδου.

X - Πατήστε το κόκκινο κουμπί σε αυτό το θάλαμο και θα αποκαλυφθεί ο κρύσταλλος.

Y - Σε αυτό το θάλαμο θα βρείτε τον κρύσταλλο, αφού πατήσετε το κόκκινο κουμπί.



Για να ανοίξουν οι πόρτες προς τα κατώτερα επίπεδα, θα πρέπει να ανακαλύψετε όλα τα DNA.





Περάστε προσεκτικά, πυροβολώντας την οθόνη με τα laser, για να πατήσετε το κουμπί που την απενεργοποιεί.



Μόλις μετακινήσετε το διακόπτη, θα μπορέσετε να δείτε την έξοδο. Μη χαλαρώσετε όμως ακόμα!

Του Σωτήρη "Τι-Είδε-Ο-Γιαπωνέζος" Μπέλλου

ΟΙ ΧΕΙΜΕΡΙΝΟΙ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ ΕΧΟΥΝ ΠΕΡΑΣΕΙ ΓΙΑ ΤΑ ΚΑΛΑ ΚΑΙ ΕΧΕΙ ΜΕΙΝΕΙ ΜΟΝΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ KONAMI ΓΙΑ ΝΑ ΜΑΣ ΤΟΥΣ ΘΥΜΙΖΕΙ. ΑΡΑΓΕ ΘΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ ΕΝΑ-ΔΥΟ ΧΡΥΣΑ;

NAGANO OLYMPICS

BOBSLEIGH

ΤΕΤΡΑΘΕΣΙΟ

Θα χρειαστεί να αγωνιστείτε ενάντια στο χρόνο έως το τέλος της κούρσας. Για να ξεκινήσετε, θα πρέπει να πατάτε συνεχώς το πλήκτρο "Α", ώστε να αποκτήσετε ταχύτητα. Οταν αρχίσει να κινείται ο μετρητής της ταχύτητας, πατήστε το πλήκτρο "Β" για να δώσετε εντολή στα μέλη της ομάδας σας να αρχίσουν να μπαίνουν, ένα-ένα, στο έλκηθρο-bobsleigh. Ο συγχρονισμός είναι σημαντικός προκειμένου να διατηρήσετε την ταχύτητά σας και να βάλετε όλη την ομάδα μέσα στο έλκηθρο. Θα πρέπει να βρίσκονται όλα τα μέλη του πληρώματος μέσα στο έλκηθρο προτού φτάσετε στην πρώτη γωνία.

Μόλις επιβιβαστεί όλη η ομάδα, είναι καιρός να ξεκινήσει το μακρύ κατηφορικό ταξίδι. Οδηγήστε το έλκηθρο προς το εσωτερικό των στροφών και προσπαθήστε να μείνετε στο κέντρο της πίστας. Αν επιτρέψετε τη σύγκρουση με τους πλευρικούς τοίχους, τότε θα μειωθεί δραματικά η ταχύτητά σας. Αν πάλι βγείτε αρκετά έξω από τα αναχώματα, τότε θα ανατραπεί το έλκηθρό σας και θα αποκλειστείτε από τον αγώνα.











Η αρχή είναι το ήμισυ του παντός. Οσο μεγαλύτερη ταχύτητα αποκτήσετε στο ξεκίνημα του αγωνίσματος, τόσο πιο γρήγορα θα φτάσετε στον τερματισμό. Το χρυσό μετάλλιο περιμένει την ταχύτερη ομάδα.

Το ΜΥΣΤΙΚΟ ΓΙΑ ΤΟ ΧΡΥΣΟ

Σε αυτό το αγώνισμα η αρχή είναι το ήμισυ του παντός. Αν μπορέσετε να "χτίσετε" μια καλή ταχύτητα στο ξεκίνημα, τότε θα έχετε ανάλογα μεγάλη ταχύτητα στον τερματισμό. Για αυτό αρχίστε να πατάτε το πλήκτρο "Α" συνεχώς και όσο γρηγορότερα μπορείτε, ώστε να αποκτήσετε κάποια ταχύτητα. Οταν δείτε ότι δεν ανεβαίνει άλλο ο μετρητής της ταχύτητας, πατήστε το "Β" για να δώσετε εντολή σε ένα μέλος της ομάδας να επιβιβαστεί στο έλκηθρο. Ο μετρητής της ταχύτητας θα πρέπει να αρχίσει να μετακινείται ξανά προς τα πάνω. Επαναλάβετε τη διαδικασία, μέχρι να επιβιβαστούν όλα τα μέλη της ομάδας. Οταν ταξιδεύετε προς τα κάτω, καλό είναι να μένετε στο κέντρο του διαδρόμου και, προς Θεού, μην ακουμπάτε στα τοιχώματα! Θα χάσετε αρκετή από την ταχύτητά σας.





WINTER





LUGE

Είναι παρόμοιο με το Bobsleigh, αφού και εδώ έχετε μία προσπάθεια για να φτάσετε όσο το δυνατόν γρηγορότερα στον τερματισμό. Το ξεκίνημα είναι για άλλη μια φορά το σημαντικότερο σημείο του αγωνίσματος. Είναι εξαιρετικής σημασίας το να έχετε τη μεγαλύτερη δυνατή ταχύτητα προτού ξεκινήσετε τον αγώνα. Για να την αποκτήσετε, θα πρέπει να πατάτε μία το "L" και μία το "R", όσο πιο γρήγορα μπορείτε. Οταν φτάσετε στην εκκίνηση της κούρσας, ο παίκτης θα ξαπλώσει πίσω και θα αρχίσει να ταξιδεύει προς τα κάτω. Χρησιμοποιήστε τον αναλογικό μοχλό για να ελέγχετε την κατεύθυνση της πορείας σας και προσπαθήστε να μη συγκρούεστε με τα πλευρικά τοιχώματα. Μη βγαίνετε από το διάδρομο και πάνω από τα γωνιακά αναχώματα. Αν ανεβείτε αρκετά πάνω σε αυτά, θα πέσετε από το έλκηθρο και θα αποκλειστείτε από τον αγώνα.



Το Μυστικό για το Χρυσό

Το ξεκίνημα του αγωνίσματος είναι πολύ σημαντικό. Βάλτε τα δυνατά σας στο πάτημα των πλήκτρων "L" και "R", για να αποκτήσετε όσο το δυνατόν μεγαλύτερη ταχύτητα. Οταν ο αθλητής σας ξαπλώσει προς τα πίσω, θα πρέπει να τον οδηγήσετε μέχρι τον τερματισμό. Να κρατηθείτε, όσο μπορείτε, στο κέντρο του διαδρόμου και να στρίβετε μόλις πλησιάζετε στις γωνίες. Μερικές φορές μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ως πλεονέκτημα τα αναχώματα στις στροφές, προκειμένου να αποκτήσετε λίγο μεγαλύτερη ταχύτητα. Αυτή η διαδικασία είναι αρκετά δύσκολη, όμως με λίγη εξάσκηση θα γίνει παιχνιδάκι.
Αν το έλκηθρο αποκτήσει κλίση μεγαλύτερη των 45 μοιρών, θα αποχωριστείτε από αυτό και θα αποκλειστείτε από τη συνέχεια του αγωνίσματος.

Κρατήστε τον αθλητή σας στο κέντρο της διαδρομής. Προσπαθήστε να αποφύγετε την επαφή με τα τοιχώματα, γιατί θα επιβραδύνουν την κίνησή σας.







Νικητής είναι όποιος πλησιάσει περισσότερο στο κέντρο του κύκλου-στόχου. Προσπαθήστε να έχετε τουλάχιστον μία πέτρα σε καλή θέση.









Αν λιώσετε τον πάγο μπροστά από την πέτρα, θα της δώσετε λίγο μεγαλύτερη ταχύτητα. Αυτό θα βοηθήσει να φτάσετε σίγουρα στο στόχο.

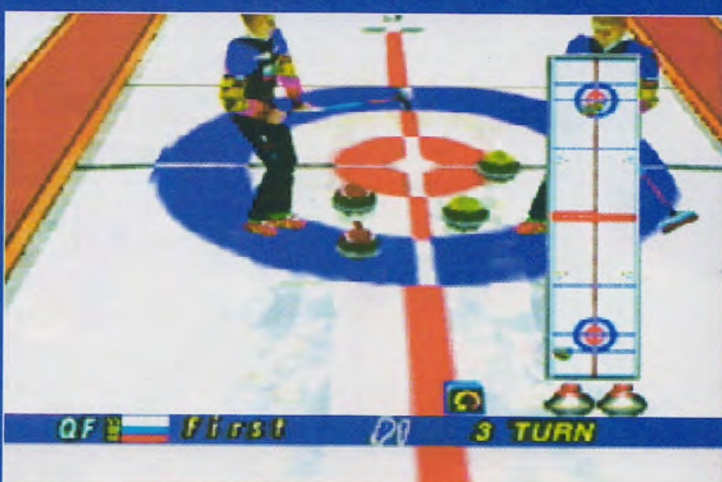
CURLING

Το συγκεκριμένο αγώνισμα διεξάγεται ανάμεσα σε δύο ομάδες σε ένα παγοδρόμιο. Κάθε ομάδα έχει τέσσερις πέτρες-μπάλες, τις οποίες πρέπει να σπρώξουν προς το στόχο, στην άλλη άκρη της πίστας. Οταν οι ομάδες ρίξουν όλες τις πέτρες τους, θα υπολογιστούν οι συνολικοί πόντοι του αγώνα. Η ομάδα που έχει πλησιάσει περισσότερο στο κέντρο του κύκλου θα είναι η νικήτρια εκείνου του γύρου. Κάθε αγώνας αποτελείται από τέσσερις γύρους και η νικήτρια κάθε γύρου αρχίζει πρώτη στον επόμενο.
Χρησιμοποιήστε τον αναλογικό μοχλό για να ελέγξετε την κατεύθυνση και τη δύναμη με τις οποίες θα σπρώξετε την πέτρα προς το στόχο. Το πλήκτρο "B" αλλάζει την κατεύθυνση με την οποία θα περιστραφεί η πέτρα-μπάλα. Αφού υπολογίσετε καλά τη βολή σας, πατήστε το πλήκτρο "A" για να την απελευθερώσετε. Αν η πέτρα σας δεν έχει την ταχύτητα που επιθυμείτε, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πλήκτρο "A" για να λιώσετε τον πάγο μπροστά από αυτή. Με αυτό τον τρόπο θα δώσετε λίγο μεγαλύτερη ταχύτητα στην μπάλα σας.

Το Μυστικο για το Χρυσο

Θα πρέπει να αγωνιστείτε σε τρεις διαφορετικούς αγώνες, προτού φτάσετε στον τελικό. Για να κερδίσετε τους αγώνες, προσπαθήστε να διατηρήσετε μία από τις μπάλες σας στο κέντρο του κύκλου-στόχου. Αν ο αντίπαλος καταφέρει να πλησιάσει περισσότερο, τότε μπορείτε να διώξετε την μπάλα του μακριά από το στόχο. Να κρατάτε στη μνήμη σας τις μπάλες που υπάρχουν στο παιχνίδι και αυτές που απομένουν, καθώς και τη θέση τους πάνω στην πίστα. Θα αναρωτιέστε ποια είναι η καλύτερη πορεία για να φτάσετε στο στόχο. Σημαδέψτε λίγο αριστερά ή λίγο δεξιά από αυτόν και αφήστε την περιστροφή της πέτρας-μπάλας να τη φέρει στο κέντρο.
Να έχετε κατα νου ότι η μπάρα δύναμης είναι πολύ ευαίσθητη. Με λίγη τύχη και ένα-δύο πετυχημένα στριφογυρίσματα θα βρεθείτε στο βάθρο των νικητών.





ALPINE SKIING







ΚΑΤΗΦΟΡΑ

Θα χρειαστεί να κατεβείτε την πίστα περνώντας ανάμεσα από τις χρωματιστές σημαίες. Έχετε μόνο μία προσπάθεια για να φτάσετε στον τερματισμό όσο πιο γρήγορα μπορείτε. Για να στρίψετε λίγο γρηγορότερα, χρησιμοποιήστε το πλήκτρο "A" - είναι αναγκαίο σε ορισμένες από τις δυσκολότερες στροφές. Αυτή θα είναι μια γρήγορη κούρσα και θα αποτελέσει δοκιμασία για τον καθένα.

Το Μυστικο για το Χρυσο

Πρόκειται πιθανότατα για το δυσκολότερο αγώνισμα στο οποίο θα λάβετε μέρος. Προσπαθήστε να μείνετε στην πορεία σας, όσο είναι δυνατόν, και να μην παραλείψετε κάποια από τις χρωματιστές σημαίες. Αν έχετε βλέψεις για το χρυσό, τότε θα χρειαστεί να περνάτε πολύ κοντά από τις σημαίες, χωρίς όμως να τις χτυπήσετε. Αν συγκρουστείτε με κάποια από αυτές, θα πρέπει να ξεχάσετε το χρυσό μετάλλιο.







ALPINE SKIING GIANT SLALOM

Εδώ θα πρέπει να φτάσετε στον τερματισμό έχοντας για αντίπαλο μόνο το χρονόμετρο. Κατά τη διάρκεια της κατάβασης θα χρειαστεί να περάσετε ανάμεσα από τις διαφορετικού χρώματος σημαίες. Οι μπλε σημαίες είναι αριστερά σας και οι κόκκινες δεξιά σας. Αν παραλείψετε κάποια από αυτές, θα μηδενιστείτε και θα χρειαστεί να προσπαθήσετε ξανά.



Πάρτε τα power-up, σκοτώστε τα αφεντικά, τρέξτε όσο πιο γρήγορα γίνεται.

Το Μυστικο για το Χρυσο

Για να κερδίσετε το χρυσό, θα πρέπει να εξασκηθείτε στη στροφή μέσα και έξω από τις σημαίες. Περνάτε όσο γίνεται πλησιέστερα στις σημαίες και προσπαθήστε να πιάσετε έναν καλό ρυθμό. Αν καταφέρετε να αποκτήσετε κάποια τεχνική στο πέρασμα ανάμεσα από τις σημαίες, τότε θα ολοκληρώσετε το αγώνισμα χωρίς να ιδρώσετε. Πάντως, απαιτείται να τερματίσετε χωρίς να ακουμπήσετε κάποια από τις σημαίες, για να πάρετε το χρυσό μετάλλιο.







SKI JUMPING

Εχετε στη διάθεσή σας δύο άλματα προκειμένου να εντυπωσιάσετε τους κριτές και στα δύο αγωνίσματα άλματος με το σκι. Για να ξεκινήσετε το άλμα σας, πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο "A". Αν δεν το πατήσετε στην αρχή της κατάβασης, τότε θα πηδήξετε έξω από την πύλη και θα χτυπήσετε.
Οταν ο αθλητής πλησιάσει το τέλος της ράμπας, πατήστε γρήγορα πλήκτρο για να πηδήξετε από την άκρη. Ο χειρισμός είναι εξαιρετικά ευαίσθητος, έτσι φροντίστε να πατήσετε το πλήκτρο πάνω μόνο μία φορά. Μπορείτε να ελέγχετε τον άλτη σας ενώ βρίσκεται στον αέρα, οπότε καλό είναι να προσέξετε τις κινήσεις σας. Αν στρίψετε πολύ μακριά, θα παρακολουθήσετε μια κάθετη πτώση με το κεφάλι προς το χιονισμένο βουνό. Κρατήστε κεντραρισμένο τον σκιέρ και πατήστε το πλήκτρο "A" για να προσγειωθείτε, όταν το υψόμετρο φτάσει στην πράσινη περιοχή. Οι κριτές βαθμολογούν την απόσταση που διανύσατε και το στιλ σας.

Το Μυστικο για το Χρυσο

Για να κερδίσετε το χρυσό σε ένα από αυτά τα αγωνίσματα, θα πρέπει να καταφέρετε δύο αρκετά μεγάλα άλματα. Προσπαθήστε να πηδήξετε από τη ράμπα την τελευταία στιγμή, για να αποκτήσετε έτσι κάποιο πλεονέκτημα απόστασης. Επίσης, όταν βρίσκεστε στον αέρα, μην προσπαθήσετε να επέμβετε στην πορεία της "πτήσης" σας. Αν τραβηχτείτε προς τα πίσω θα προσγειωθείτε αρκετά νωρίς, αν πάλι σπρώξετε προς τα μπροστά θα πέσετε με το κεφάλι.
Αν καταφέρετε να κάνετε ένα καλό άλμα, είναι πιθανό να κερδίσετε μετάλλιο. Εξαρτάται καθαρά από τη βαθμολόγηση των κριτών.



Αν καταφέρετε δύο επιτυχή άλματα, το χρυσό μετάλλιο σας ανήκει.



FREESTYLE SKII





Tricks


1. LTT


2. FTT


6. FDT


7. DFF

AERIALS

Σε αυτό το αγώνισμα βαθμολογείστε σύμφωνα με την απόδοσή σας σε δύο άλματα. Θα χρειαστεί να επιλέξετε μία φιγούρα -από τις δέκα διαθέσιμες- για κάθε άλμα. Αφού κάνετε την επιλογή σας, έρχεται η στιγμή του άλματος.
Οταν ο σκιέρ σας φτάσει στο τέλος της κατηφόρας, αρχίστε να πατάτε συνεχώς το πλήκτρο "A" για να ανέβει ο μετρητής της δύναμης. Αν έχετε ασκήσει την απαραίτητη δύναμη, ο σκιέρ σας θα κάνει τη φιγούρα που έχετε επιλέξει. Οταν ο σκιέρ πλησιάζει προς το έδαφος, πατήστε το πλήκτρο "B" για να προσγειωθείτε. Πρέπει να υπάρχει συγχρονισμός για να καταφέρετε να προσγειωθείτε έπειτα από ένα επιτυχές άλμα.
Η προσγείωση σε αυτά τα άλματα θα σας δυσκολέψει αρκετά και θα χρειαστείτε αρκετή εξάσκηση ώστε να τελειοποιήσετε μια τεχνική προσγείωσης. Το κλειδί για τη νίκη σε αυτό το αγώνισμα είναι η επιμονή.

Το Μυστικο για το Χρυσο

Για να κερδίσετε μετάλλιο σε αυτό το αγώνισμα, θα πρέπει να εντυπωσιάσετε τους κριτές. Αυτοί βαθμολογούν την επιλογή της φιγούρας, τη συνολική εικόνα του άλματος και την προσγείωση. Αν επιλέξετε να πραγματοποιήσετε δύσκολη φιγούρα, δεν σημαίνει ότι αυτόματα θα κερδίσετε το χρυσό. Τα μετάλλια κερδίζονται και χάνονται στην προσγείωση.
Προσπαθήστε να πατήσετε το πλήκτρο "B" αμέσως μόλις πραγματοποιηθούν οι περιστροφές και οι τούμπες. Ενα δέκατο δευτερολέπτου ίσως αποτελέσει τη διαφορά ανάμεσα σε ένα καταπληκτικό άλμα και μια καταστροφική πτώση με την πλάτη.





Ενας δυστυχής αγωνιζόμενος, λίγο πριν από το μεγάλο σόου.



Πατάτε συνεχώς το πλήκτρο, για να αποκτήσετε δύναμη για το άλμα.


. FTT


4. LFF


5. FFF


. FFD


9. FDF


10. DFD

SNOWBOARDING HALFPIPE

Το εν λόγω αγώνισμα είναι πιθανώς ένα από τα ευκολότερα στο παιχνίδι. Θα πρέπει να διαλέξετε μία από τις οκτώ φιγούρες που υπάρχουν στη λίστα, προκειμένου να πραγματοποιήσετε το σόου σας. Θα κερδίσετε πόντους για το επίπεδο δυσκολίας του άλματός σας καθώς και για το πόσο καλά θα το πραγματοποιήσετε. Οι πέντε κριτές θα βαθμολογήσουν την τεχνική, την περιστροφή, το πλάτος του άλματος, την προσγείωση και την εκτέλεση.

Θα πρέπει να εκτελέσετε τις κινήσεις που υπάρχουν στην οθόνη προτού φτάσετε στην κορυφή του άλματος. Αν δεν τα καταφέρετε, θα συγκρουστείτε με το χιόνι. Μπορείτε να αρχίσετε να κάνετε τις κινήσεις προτού καν εμφανιστούν στην οθόνη, κάτι που συνιστά ιδιαίτερη βοήθεια όταν πρόκειται να εκτελέσετε μια περιστροφή 108° ή ένα 3D Crippler. Παρ' ότι δεν θα αντιμετωπίσετε πρόβλημα με τις εύκολες φιγούρες, αυτές δεν θα σας δώσουν το χρυσό μετάλλιο.

Διαλέξτε μια μεγάλη ποικιλία από κόλπα και φροντίστε να τα συνδυάσετε με δύο-τρεις δύσκολες μανούβρες. Μην προσπαθήσετε να κάνετε όλα τα κόλπα μαζί. Αν πέσετε, θα έχετε πολύ λίγο χρόνο για να κάνετε το επόμενο άλμα.

Το Μυστικο για το Χρυσο

Για να κερδίσετε το χρυσό μετάλλιο σε αυτό το αγώνισμα, θα πρέπει να εκτελέσετε μια αρκετά δύσκολη σειρά φιγούρων και, κυρίως, να τις πραγματοποιήσετε σωστά. Αν καταφέρετε να ολοκληρώσετε το πρόγραμμά σας χωρίς να πέσετε, τότε σίγουρα θα πάρετε μετάλλιο, ενώ είναι θέμα των κριτών το αν αξίζετε το χρυσό.



"Ευχαριστώ, ευχαριστώ. Είμαι ο βασιλιάς του κόσμου! Θα ήθελα να ευχαριστήσω τη μητέρα μου, τον ατζέντη μου, τον κομμωτή μου..."

1/B - Basic Air
↑ A A


2/F - Basic Air
← A B


3/B - Mute Air Grab
→ ← B


4/F - Mute Air Grab
↑ ↓ A ←


5/B - Tweak Air
↑ ↑ A →


6/B - Indy Grab Air
← A → A B


7/F - Indy Grab Air
↑ A A ↓ B


8/B - Tail Grab Air
↑ B ← B →


9/F - Tail Grab Air
↔ A ↓ ↑


10/B- Indy to Mute Grab
↑ A ← A →


11/F - Indy to Mute Grab
← A → B B


12/F - Alley Oop
↻ B A ↑


13 - Alley Oop
B ↻ B ← ←


14 - 540 Spin
A ↻ B B B


15 - 720 Spin
B ↻ B ← ←


16 - McTwist
↑ ↻ A A →


17 - Crippler
→ A ↻ A A


18 - Elgario
↑ ↓ ↻ A ↙


19 - Alley McTwist
↓ ↓ ↻ ↑ ↑ A


20 - McTwist Tail
A B ↻ A B B


21 - 1080 Spin
↑ ↻ A ↻ A ↻ A


22 - 3D Crippler Double Hand Grab
← ↻ B ← A ← B


SNOWBOARDING GIANT SLALOM

Είναι ένας αγώνας με το χρόνο σε μια απότομη πλαγιά. Κάνετε ζιγκ-ζαγκ κατεβαίνοντας την πλαγιά και μείνετε σκυφτοί όσο περισσότερο μπορείτε. Φροντίστε να μείνετε δεξιά από τα μπλε σήματα και αριστερά από τα κόκκινα. Αν παραλείψετε κάποιο από αυτά, τότε θα αποκλειστείτε από τον αγώνα. Η συγκεκριμένη πίστα έχει μερικά γρήγορα σημεία και ένα-δύο αργά. Να ξέρετε ότι πολλές φορές ίσως υπάρξει κάποιος λόφος που θα σας εμποδίζει να δείτε τη συνέχεια της διαδρομής. Προσπαθήστε να μάθετε απέξω αυτά τα δύσκολα σημεία και θα δείτε να βελτιώνονται σημαντικά οι χρόνοι σας.







Το Μυστικο για το Χρυσο

Είναι ένα δύσκολο αγώνισμα για να κερδίσετε χρυσό μετάλλιο. Προσπαθήστε να μείνετε όσο γίνεται πιο κοντά στις πύλες-σήματα, αλλά μη χτυπήσετε πάνω τους, γιατί θα πέσετε. Αν πάλι μείνετε σκυφτοί, τότε θα έχετε αρκετά μεγαλύτερη ταχύτητα. Μην κάνετε πολλές στροφές και φροντίστε να περάσετε από όλες τις πύλες-σήματα. Αν μπορείτε να ολοκληρώσετε τη διαδρομή χωρίς να πέσετε, τότε έχετε αρκετές πιθανότητες να αποκτήσετε ένα χρυσό αναμνηστικό.



Οι σημαίες σάς δείχνουν από πού θα πρέπει να τις προσπεράσετε.

SPEED SKATING 500/1500M



Jim Kensington challenged Joe Sloane to a race – Jim's hare Theo against Joe's tortoise Teddy. Jim lost, because Sloane's Teddy wins the race. Badabing, badaboom!

Αυτό το αγώνισμα είναι ένας ανταγωνισμός για το ποιος θα φτάσει πρώτος στον τερματισμό. Εχετε δύο προσπάθειες για τα 500 μέτρα και μόνο μία για τα 1.500 μ. Πατώντας εναλλάξ το "L" και το "R" ελέγχετε την ταχύτητα του αθλητή σας. Στην αρχή πατήστε τα σχετικά γρήγορα ώστε να ξεκινήσετε. Προσπαθήστε να πιάσετε κάποιο ρυθμό και να μην κουράσετε τον αθλητή σας από τον πρώτο κιόλας γύρο. Να ελέγχετε επίσης τα επίπεδα της αντοχής σας, αφού αυτά θα πέφτουν καθώς θα εξελίσσεται ο αγώνας. Αν η αντοχή σας φτάσει το μηδέν, δεν θα μπορείτε να συνεχίσετε τον αγώνα.

Το Μυστικο για το Χρυσο

Για να κερδίσετε μετάλλιο σε οποιονδήποτε από τους δύο αγώνες, θα πρέπει να διατηρήσετε σε υψηλά επίπεδα την αντοχή σας. Θα χρειαστεί να αποκτήσετε ρυθμό, ειδάλλως θα κουραστείτε αρκετά γρήγορα. Αν παρατηρήσετε ότι εξαντλείται η αντοχή σας, ελαττώστε το ρυθμό με τον οποίο πατάτε τα πλήκτρα "L" και "R". Η εξάσκηση πάντα βελτιώνει και θα δείτε ότι θα καλυτερεύσει και η ταχύτητά σας. Να θυμάστε ότι το να πατάτε γρήγορα τα πλήκτρα δεν σημαίνει ότι θα κερδίσετε, ενώ ένας αργός αλλά σταθερός ρυθμός θα σας οδηγήσει ευκολότερα στο χρυσό μετάλλιο.



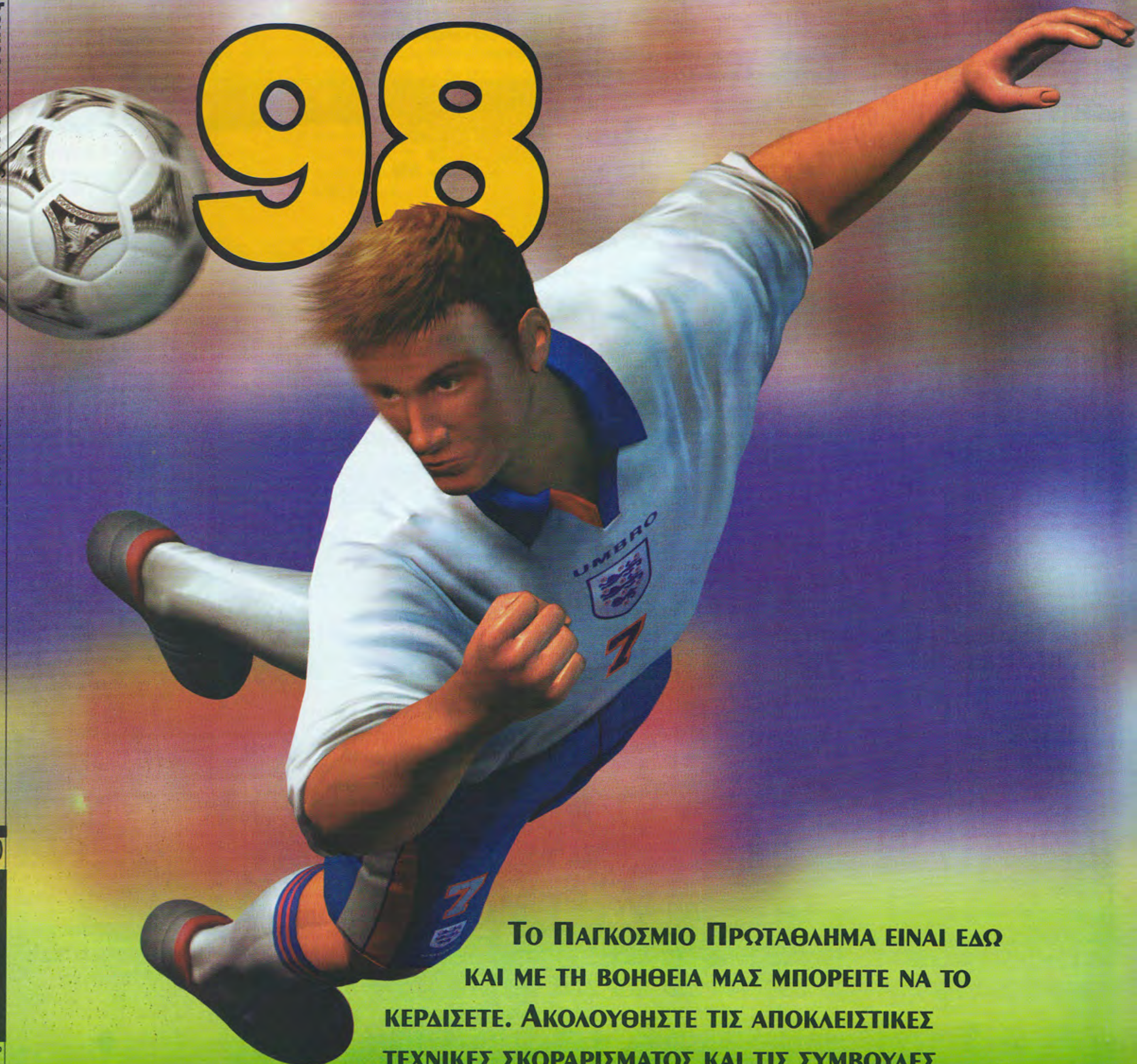






WORLD CUP 98

Του Δημήτρη Ρήγα



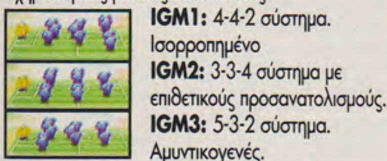
ΤΟ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ ΚΑΙ ΜΕ ΤΗ ΒΟΗΘΕΙΑ ΜΑΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΤΟ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ. ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΤΙΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΤΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΩΝ ΚΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ ΘΑ ΣΗΚΩΣΕΤΕ ΕΣΕΙΣ ΤΗΝ ΑΣΤΡΑΦΤΕΡΗ ΚΟΥΠΑ.

ΚΟΡΥΦΑΙΕΣ ΤΑΚΤΙΚΕΣ



ΣΥΣΤΗΜΑ IGM

Ενα εντυπωσιακό βοήθημα τακτικής στο World Cup '98 είναι το σύστημα IGM. Αυτό σας επιτρέπει να αλλάξετε γρήγορα τακτικές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Για να τα καταφέρετε όσο το δυνατό καλύτερα, πηγαίνετε στο Team Management πριν από τον αγώνα και αλλάξτε τους τρεις IGM σχηματισμούς με τους ακόλουθους:



IGM1: 4-4-2 σύστημα. Ισορροπημένο
IGM2: 3-3-4 σύστημα με επιθετικούς προσανατολισμούς.
IGM3: 5-3-2 σύστημα. Αμυντικογενές.

Θα αρχίσετε το παιχνίδι σας με τον ουδέτερο IGM1 σχηματισμό. Αν χρειαστείτε περισσότερους παίκτες μπροστά για να υποστηρίξουν μια επίθεση, αλλάξτε (πατώντας το Select) στο επιθετικό IGM2. Αντίθετα, αν βρίσκεστε υπό πολιορκία στη δική σας περιοχή, φέρτε περισσότερους παίκτες πίσω αλλάζοντας σε αμυντικό IGM3 σύστημα.

ΕΙΔΙΚΕΣ ΤΑΚΤΙΚΕΣ

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να ενεργοποιήσετε μία από τις τέσσερις ειδικές τακτικές: δύο ενώ επιτίθεστε και άλλες δύο όταν αμύνεστε.



Ανάπτυξη από τα πλάγια: Αν έχετε πρόβλημα να αναπτυχθείτε πάνω από τη μέση του γηπέδου, αυτό ίσως βοηθήσει. Κρατήστε πατημένα το L2+R2 και πατήστε ▲ για να κάνετε έναν παίκτη σας (φαίνεται από έναν ειδικό δείκτη) να αναπτυχθεί από τα πλάγια. Κινηθείτε προς την αντίθετη μεριά για να τραβήξετε προς το μέρος σας τους αντιπάλους και πατήστε το R1 για να κάνετε μια προωθημένη μπαλιά προς τον επιθετικό σας. Αυτός θα έχει αρκετό χώρο για να κινηθεί και να κάνει μια καλή σέντρα.



Στην πλάτη της άμυνας: Ενας καλός τρόπος να φέρετε έναν παίκτη σας πίσω από την άμυνα. Κρατήστε πατημένα τα L2+R2 και πατήστε το ✖ για να πείτε σε έναν από τους συμπαίκτες σας (φαίνεται με ένα ειδικό δείκτη) να τρέξει διαγώνια πίσω από την άμυνα. Πατήστε το R1 για μια μπαλιά στον κενό χώρο προτού βγει οφσάιντ (χρησιμοποιήστε το ραντάρ για να το κάνετε την κατάλληλη στιγμή).



Αμυντική πίεση: Αν ο αντίπαλός σας χασομερά στη δική του περιοχή, αυτό θα τον αναγκάσει να κινηθεί γρηγορότερα και θα σας επιτρέψει να διεκδικήσετε την μπάλα. Κρατήστε πατημένα τα L2 + R2 και πατήστε το ● για να κάνετε τους κυνηγούς σας να πιέσουν αυτόν που έχει την μπάλα, ώστε να κάνει λάθος. Ωστόσο μη χρησιμοποιείτε αυτή τη τακτική πολύ συχνά, αλλιώς σύντομα οι κυνηγοί σας θα κουραστούν.



Τεχνητό οφσάιντ: Αυτός είναι ένας τρόπος να αποτρέψετε τον αντίπαλό σας να κάνει επικίνδυνες μακρινές μπαλιές στους κυνηγούς του. Οταν καταλάβετε ότι πρόκειται να πασάρει μπροστά, κρατήστε πατημένα τα L2 + R2 και πατήστε ■ για να κάνετε τους αμυντικούς σας να προχωρήσουν μπροστά (Αν πάνε όλα καλά), οι αντίπαλοι δε κινηγοί θα βγουν οφσάιντ.

ΩΡΑ ΓΙΑ ΠΡΟΠΟΝΗΣΗ

ΓΕΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ

● Σημειώστε ότι μπορείτε να αλλάξετε τον τρόπο στόχευσης στα κόρνερ και τα ελεύθερα σουτ πατώντας το κουμπί R1 (για να στοχεύσετε σε ένα παίκτη ή στον κενό χώρο). Αυτό συνήθως είναι ευκολότερο από το να χρησιμοποιείτε το βέλος.
● Μην παραχρησιμοποιείτε το κουμπί τρεξίματος για έναν παίκτη συνέχεια. Αν το παρακάνετε, θα τον ξεθεώσετε πριν από την ώρα του.
● Ελέγξτε τα επίπεδα κόπωσης των παικτών σας στο ημίχρονο και αντικαταστήστε όποιον είναι πολύ κουρασμένος.
● Αν θέλετε οι συμπαίκτες σας που ελέγχονται από τη CPU να κάνουν περισσότερα τάκλιν, αυξήστε την επιθετικότητά τους.
● Αν ένας από τους παίκτες σας τραυματιστεί, αντικαταστήστε τον όσο το δυνατόν γρηγορότερα, αν χρειαστεί κλωτσήστε την μπάλα έξω από το γήπεδο.
● Τα κίτρινα βέλη δείχνουν τους παίκτες που δεν φαίνονται στην οθόνη και είναι διαθέσιμοι για πάσες, γι' αυτό να τους έχετε υπόψη σας.
Αν ένας αμυντικός σας αποβληθεί, μην ξεχάσετε να αναπληρώσετε το κενό αλλάζοντας κάποιον άλλο παίκτη στη θέση του.

CROSSING

Αν είστε εραστές του βρετανικού ποδοσφαίρου, θα πρέπει να μάθετε να κάνετε καλές σέντρες. Οταν φτάσετε σε πρόσφορο μέρος, πατήστε το ■ και βάλτε, προαιρετικά, φάλτσο. Αν έχετε ενεργοποιημένη την επιλογή "automatic crosses", τα πράγματα θα γίνουν λίγο ευκολότερα.

ΚΕΦΑΛΙΕΣ

Αυτή είναι μια τεχνική που μπορείτε να μάθετε εύκολα. Ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, κρατήστε πατημένα ένα από τα τρία πλήκτρα: ● για δυνατές κεφαλιές, ■ για γυριστές και ✖ για κεφαλιές-πάσες. Χρησιμοποιήστε το D-pad για να κατευθύνετε την μπάλα. Αν είστε κοντά σε αντιπάλους, αφήστε το κουμπί μόλις η μπάλα πλησιάσει τον παίκτη σας για να πάρετε πρώτοι την κεφαλιά.



ΒΟΛΕ

Πρόκειται για μία δύσκολη τεχνική, έτσι χρησιμοποιήστε το training mode για να εξασκηθείτε. Μόλις η μπάλα βρεθεί στον αέρα πατήστε ●, μετά γρήγορα πατήστε ξανά ● και κρατήστε το πατημένο. Αφήστε το κουμπί μόλις η μπάλα πέσει προς τα πόδια του παίκτη σας για να γίνει την κατάλληλη στιγμή το βολέ. Αν πάει πίσω, θα προσπαθήσει ένα ψαλιδάκι. Αν αντί για ● πατήσετε ■ ή ✖, θα κάνετε ψηλά βολέ ή βολέ-πάσες.

ΠΑΣΕΣ

Ο καλύτερος τρόπος για να ξεγελάσετε τους αντιπάλους και να διατηρήσετε την κατοχή της μπάλας είναι οι γρήγορες πάσες. Πατήστε ✖ προτού η μπάλα φτάσει στον αποδέκτη της και αυτός θα την επιστρέψει αμέσως μόλις φτάσει στα πόδια του.





Για να διαπεράσετε την άμυνα, μπορείτε να δοκιμάσετε το εξής: Κρατήστε πατημένα τα L2 + R2 και πατήστε το R1 για να πασάρετε την μπάλα σε έναν παίκτη. Τρέξτε μπροστά με αυτόν που έκανε την μπάλα και μετά ξαναπατήστε το R1 για να σας δώσει ο ελεγχόμενος από την κονσόλα την μπάλα.
Ενας άλλος τρόπος για να ξεμαρκαριστείτε είναι ο εξής: Ενώ κρατάτε τα L2 + R2 πατημένα, πατήστε το L1 για να πάρετε τον έλεγχο ενός συμπαίκτη σας. Τοποθετήστε τον σε κενό χώρο, μετά πατήστε R1 ή X για να του δώσετε πάσα.

ΜΕ ΤΗ ΜΙΑ

Οπως γίνεται και στις πάσες, μπορείτε, πατώντας ένα πλήκτρο προτού η μπάλα φτάσει σε έναν παίκτη σας, να τον κάνετε να εκτελέσει διάφορες κινήσεις αμέσως μόλις την πάρει:

■ .... ψηλοκρεμαστή μπαλιά
δύο φορές ■ .... "σκαφτή" μπαλιά
R1 .... προωθημένη μπαλιά
● .... σουτ
δύο φορές ● .... "σκαφτό" σουτ

ΞΕΓΕΛΑΣΤΕ ΤΟΝ ΤΕΡΜΑΤΟΦΥΛΑΚΑ

● Χρησιμοποιήστε τη φορά του τερματοφύλακα εναντίον του. Παρακολουθήστε τη θέση του και την κατεύθυνσή του και σημαδέψτε το σουτ σας προς την αντίθετη πλευρά.
● Τρέξτε, διασχίζοντας τη μικρή περιοχή, για να πετύχετε τον τερματοφύλακα εκτός θέσης και πατώντας ● να βάλετε γκολ στη γωνία που είναι ακάλυπτη.
● Τα σουτ με τη μία είναι ένας άλλος καλός τρόπος για να πετύχετε τον τερματοφύλακα εκτός θέσης, συγκεκριμένα ύστερα από μια πλάγια πάσα.
● Χρησιμοποιήστε φάλτσο για να δυσκολέψετε τον τερματοφύλακα.

ΑΜΥΝΑ

● Συχνά είναι καλύτερο να είστε υπομονετικοί και να μην κουράζετε τους παίκτες με συνεχή τάκλιν.
● Χρησιμοποιήστε απλές προβολές και όχι τάκλιν



ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΡΕΤΕ ΠΟΥ ΒΑΔΙΖΕΤΕ

Θέλετε να οδηγήσετε την Αγγλία ή τη Σκωτία στη δόξα του Παγκόσμιου Κυπέλλου (δυστυχώς, Ελλάδα δεν υπάρχει); Πρώτα θα πρέπει να περάσετε τον πρώτο γύρο τελειώνοντας τουλάχιστον δεύτερος στον όμιλό σας. Δείτε τι πρόκειται να αντιμετωπίσετε.

ΑΓΓΛΙΑ

Τυνησία: Ο τερματοφύλακάς τους δεν είναι και τόσο σταθερός, γι' αυτό κάνετε αρκετά σουτ. Βομβαρδίστε την εστία τους και θα σκοράρετε κάμποσες φορές. Οι αντίπαλοι επιθετικοί δεν είναι και τόσο καλοί, γι' αυτό μην παίρνετε υπερβολικές προφυλάξεις καθώς πρέπει οπωσδήποτε να νικήσετε σε αυτό το παιχνίδι.



Ρουμανία: Είναι πολύ σκληρότεροι αντίπαλοι, γι' αυτό παίξτε προσεκτικά. Είναι επικίνδυνοι στα ελεύθερα σουτ κοντά στην περιοχή, γι' αυτό αποφύγετε τα άσκοπα τάκλιν. Ισως θα θέλατε να βάλετε κάποιον να μαρκάρει από κοντά τον επικίνδυνο Moldovan.



Κολομβία: Τεχνική ομάδα με καλούς κυνηγούς. Μπορείτε ίσως να βάλετε κάποιον να μαρκάρει τον Volderrama, με τα περίεργα μαλλιά, για να σταματήσει το επικίνδυνο παιχνίδι του.

ΣΚΩΤΙΑ

Βραζιλία: Προβλήματα. Φέρτε αρκετούς παίκτες πίσω για να κρατήσετε τους καταπληκτικούς Βραζιλιάνους κυνηγούς σε απόσταση και ίσως κάποιον να μαρκάρει τον Ronaldo. Μην το παρακάνετε με τα τάκλιν γιατί συνήθως τα αποφεύγουν, ενώ κινδυνεύετε να αντικρίσετε και την κόκκινη κάρτα.



Νορβηγία: Εχουν καθαρά αμυντικό σχήμα και είναι καλά οργανωμένοι, γι' αυτό θα σας προξενήσουν αρκετή ζημιά.
Μαρόκο: Μία από τις καλύτερες αφρικανικές ομάδες που δεν πρέπει να υποτιμηθεί. Συγκεκριμένα προσέξτε τον επιδέξιο κυνηγό τους, τον Bassir. Ωστόσο ίσως χρειαστείτε και τους τρεις πόντους της νίκης, για να προκριθείτε, γι' αυτό μην είστε υπερβολικά συγκρατημένοι.


Το τάκλιν δεν είναι πάντα η καλύτερη δυνατή λύση.



Αν δεν μπορείτε να σκοράρετε από το σημείο του πέναλτι, δεν υπάρχει ελπίδα για εσάς!


Το στριφογύρισμα 360° είναι καλό για να ξεπερνάτε τους αμυντικούς.


Αυτή είναι άλλη μια εύκολη στην εφαρμογή και αποτελεσματική κίνηση.

μέσα στην περιοχή, για να αποφύγετε άσκοπα πέναλτι.

- Χρησιμοποιήστε το εσκεμμένο φάουλ (L1) μόνο σε επείγουσες περιπτώσεις.

ΠΕΝΑΛΤΙ

Για να σιγουρευτείτε ότι δεν θα αστοχήσετε ποτέ, πατήστε ένα πλήκτρο κατεύθυνσης και το ● μαζί και κρατήστε τα πατημένα μέχρι η μπάλα να καταλήξει στα δίχτυα. Μπορείτε να της δώσετε μεγάλο φάλτσο μόνο αφήνοντας και τα δύο πλήκτρα ή το D-pad. Μια καλή τεχνική για να πιάσετε τα πέναλτι της CPU είναι να χτυπήσετε ελαφρά το D-pad προς τη μια κατεύθυνση, όταν γίνεται η εκτέλεση του πέναλτι, και μετά να πέσετε στην αντίθετη πλευρά. Αυτή η μικρή προσποίηση συνήθως παρακινεί τον αντίπαλό σας να σουτάρει προς την πλευρά όπου τελικά θα πέσετε.

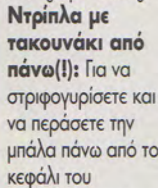
ΕΠΙΔΕΞΙΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ

Για να περάσετε την άμυνα συνήθως χρειάζεται κάτι παραπάνω πέρα από το γρήγορο ρυθμό. Υπάρχουν ορισμένες ειδικές τεχνικές κινήσεις για να μπερδέψετε τον αντίπαλο.

Στροφή 360°: Για να κάνετε την περιστροφή αυτή κρατήστε πατημένο το R2 και πατήστε ●. Είναι καλό για να ντριπλάρετε τους αμυντικούς.



Ντρίπλα με τακουνάκι από πάνω(!): Για να στριφογυρίσετε και να περάσετε την μπάλα πάνω από το κεφάλι του αντιπάλου, πατήστε R2 + ■. Μια άλλη παρόμοια κίνηση επιτυγχάνεται με L2 + ■.





Πλάγιο Βήμα: Για να κάνετε ένα αριστερό ή δεξί πλάγιο βήμα με σπάσιμο μέσης, ενώ τρέχετε πατήστε L2 ή R2. Αυτή η κίνηση είναι καλή για να αποφύγετε τα τάκλιν.



Πήδημα: Εναλλακτικά, για να πηδήξετε πάνω από ένα τάκλιν απλώς πατήστε L1. Προσέξτε, όμως, γιατί το ίδιο πλήκτρο κάνει εσκεμμένο φάουλ. Αν λοιπόν χάσετε την μπάλα, μπορεί να χτυπήσετε τον αντίπαλο και να αποβληθείτε!

Ντρίπλα με τακουνάκι: Πατήστε το L2 + R1 για να κάνετε αυτό το αριστοτεχνικό κολπάκι. Τον φάγατε τον Ronaldo.

Διπλή προσποίηση: Πατώντας τα R2+R1 μαζί θα κάνετε μια διπλή προσποίηση με την μπάλα, που κατά πάσα πιθανότητα θα χαζέψει τους αμυντικούς.

Βουτιά: Χμμ... πού πήγε το fair-play; Τέλος πάντων, πατώντας τα L2+L1 θα κάνετε μια βουτιά που μπορεί να ξεγελάσει το διαιτητή και να δώσει φάουλ ή και πέναλτι (ξέρετε, όπως ο Γ.Χ. Γεωργιάδης). Πάντως είναι δύσκολη κίνηση.



ΦΙΓΟΥΡΕΣ

Αν κατέχετε σε πολύ καλό βαθμό το παιχνίδι, μπορείτε να δοκιμάσετε μερικές προχωρημένες τεχνικές για να κάνετε και τη φιγούρα σας.

Κεφαλιά ύστερα από τακουνάκι: Πατήστε το L2 + ■ για να σηκώσετε την μπάλα με τακουνάκι και μετά κρατήστε πατημένο το ●.



Βολέ ύστερα από τακουνάκι: Πατήστε το L2 + ■ για να σηκώσετε την μπάλα με τακουνάκι και μετά πατήστε δύο φορές (γρήγορα) το ●. Είναι δύσκολο να το κάνετε, αλλά πολύ εντυπωσιακό.

Πλασάρισμα πάνω από τον τερματοφύλακα: Αν φτάσετε σε ένα τετ-α-τετ με τον τερματοφύλακα, μπορείτε να πατήσετε τα L2/R2+■ για να περάσετε την μπάλα από πάνω του.

"Κρέμασμα" του τερματοφύλακα: Πατήστε δύο φορές το ■ για να πλασάρετε από πάνω τον τερματοφύλακα. Για κάτι πολύ εντυπωσιακό, μπορείτε να το δοκιμάσετε από μακριά.

Πηδηματάκι πάνω από τον τερματοφύλακα: Αν βρεθείτε μπροστά στον τερματοφύλακα και πατήσετε το L1 τη στιγμή που αυτός βουτά στα πόδια σας για να πάρει την μπάλα, θα κάνετε ένα πηδηματάκι και θα τον αποφύγετε.

Επέλαση του τερματοφύλακα: Οταν ο τερματοφύλακας κρατά την μπάλα, πατήστε το ▲ για να την αφήσει κάτω και ξεκινήστε μια εντυπωσιακή επέλαση. Εννοείται ότι αν χάσετε την μπάλα, το τέρμα σας θα είναι ακάλυπτο!

ΤΑ ΚΛΑΣΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΥ ΚΥΠΕΛΛΟΥ

Για να ενεργοποιήσετε την επιλογή αυτή, πρέπει να κερδίσετε το Παγκόσμιο Κύπελλο με οποιαδήποτε ομάδα. Ετσι, θα μπορείτε να παίξετε τον πρώτο τελικό του Παγκόσμιου Κυπέλλου με τις κλασικές εμφανίσεις, τις μπάλες παλιού στιλ και τα σχόλια του Kenneth Wolstenholme. Κερδίστε αυτόν τον αγώνα για να παίξετε τον επόμενο κλασικό τελικό και επαναλάβετε τη διαδικασία για να παίξετε και τους υπόλοιπους.





1930: ΟΥΡΟΥΓΟΥΑΗ 4 - ΑΡΓΕΝΤΙΝΗ 2

Δώστε βάση στα πολύ επιθετικά συστήματα των δύο ομάδων. Αλλες εποχές... Γι' αυτό και υπήρχαν τόσα γκολ εκείνες τις μέρες. Με μόνο δύο ακραίους αμυντικούς οι άμυνες είναι μπάτε σκύλοι αλέστε.





1938: ΙΤΑΛΙΑ 4 - ΟΥΓΓΑΡΙΑ 2

Αλλος ένας αγώνας βασισμένος στο επιθετικό παιχνίδι. Αν ανησυχείτε σχετικά με την ανύπαρκτη άμυνά σας, πάντα μπορείτε να επιλέξετε έναν πιο αμυντικό σχηματισμό με τη βοήθεια του IGM.

1950: ΟΥΡΟΥΓΟΥΑΗ 2 - ΒΡΑΖΙΛΙΑ 1

Το αποτέλεσμα αυτού του αγώνα ήταν η αιτία για ομαδικές αυτοκτονίες Βραζιλιάνων! Για μια ακόμη φορά και οι δύο ομάδες χρησιμοποιούν τον παραδοσιακό επιθετικό συνδυασμό 2-3-5. Με μακρινές μπαλιές στους κυνηγούς είναι βέβαιο ότι κάποια στιγμή θα ξεφύγουν για να βρεθούν ένας προς ένας με τον τερματοφύλακα.

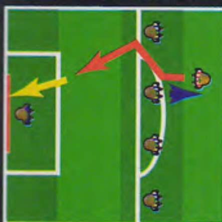
1954: Δ. ΓΕΡΜΑΝΙΑ 3 - ΟΥΓΓΑΡΙΑ 2

Αυτή η ήττα της Ουγγαρίας ήταν μια μεγάλη ιστορική αδικία. Οι δύο ομάδες παίζουν με σύστημα 3-2-5, που



ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ

1. Solo τρέξιμο: Ο πιο στοιχειώδης τρόπος για γκολ είναι να περάσετε με ντρίπλες την άμυνα, συνήθως χρησιμοποιώντας κάποια ειδική κίνηση όπως το πλάγιο βήμα ή τη στροφή 360 μοιρών και μετά να πλασάρετε τον τερματοφύλακα. Οταν αντιμετωπίζετε





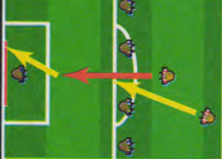
καλύτερους τερματοφύλακες, ίσως χρειαστεί να κάνετε πλάγιο βήμα ή να τρέξετε κατά μήκος της εστίας και να σουτάρετε στη γωνία.

2. Σέντρα και κεφαλιά: Συγχρονιστείτε και κατευθύνετε μια δυνατή κεφαλιά στο τέρμα. Ορισμένες φορές οι



διαγώνιες κεφαλιές είναι πιο αποτελεσματικές.

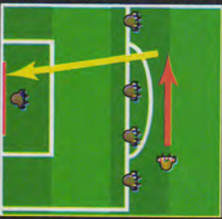
3. Πάσα στον κενό χώρο: Χρησιμοποιήστε αυτή την μπαλιά για να δώσετε την μπάλα σε έναν παίκτη που προωθείται. Κοιτάξτε το ραντάρ για να δείτε πότε είναι η κατάλληλη στιγμή: Αν είναι πολύ νωρίς, δεν θα έχει προωθηθεί αρκετά, αν είναι πολύ αργά,





θα βγει οφσάιντ. Μετά σουτάρετε ως συνήθως από κοντά.

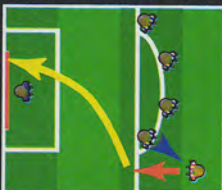
4. Ευθύ σουτ: Αρχίστε να τρέχετε περίπου από την κορυφή της μεγάλης περιοχής για να πετύχετε τον τερματοφύλακα εκτός θέσης και γρήγορα εξαπολύστε ένα σουτ προς το





τέρμα προτού ο τερματοφύλακας προφτάσει να αντιδράσει.

5. Διαγώνιο σουτ: Αυτός είναι ο καλύτερος τρόπος για να νικήσετε τον τερματοφύλακα από απόσταση. Πλησιάζοντας τη περιοχή τρέξτε διαγώνια προς το απέναντι δοκάρι και κάνετε το σουτ σας με φάλτσο προς το τέρμα.





6. Πάσα και σουτ. Κινούμενοι πλαγίως στη μεγάλη περιοχή κάνετε μια πάσα παράλληλη προς το τέρμα και σουτάρετε εν κινήσει.



7. Ελεύθερο σουτ: Ενα φάουλ μόλις έξω από τη περιοχή είναι μια καλή ευκαιρία για γκολ. Σημαδέψτε λίγο έξω από το τέρμα και βάλτε φάλτσο για να κατευθύνετε την μπάλα δίπλα στο δοκάρι. Κρατήστε πατημένο το κουμπί μέχρι το τόξο να φτάσει ανάμεσα στο δοκάρι και τον τερματοφύλακα και ετοιμαστείτε για πανηγυρισμούς.



8. Ενα - Δύο: Αυτό δεν είναι εύκολο να γίνει όπως σε άλλα ποδοσφαιρικά παιχνίδια και χρειάζεται αρκετή εξάσκηση. Αν το καταφέρετε και αποφύγετε το οφσάιντ, τότε θα βρεθείτε σε ένα τετ-α-τετ με τον τερματοφύλακα.





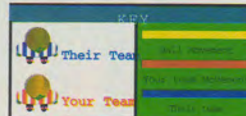
9. Κόρνερ: Πατήστε το R1 για να κατευθύνετε έναν παίκτη και πηγαίνετέ τον στη γωνία της μικρής περιοχής. Εκτελέστε το κόρνερ και κρατήστε πατημένο το *K* και τα *U*/*D* για να κάνετε μια γυριστή κεφαλιά παράλληλα με το τέρμα. Με μια κεφαλιά ψαράκι ή ένα βολέ προωθήστε την μπάλα στα δίχτυα.



10. Λόμπα: Φέρτε την μπάλα προς τη μέση του γηπέδου, μετά πατήστε δύο φορές το κουμπί *K* για να περάσετε την μπάλα σε έναν προωθημένο παίκτη σας στην πλάτη της άμυνας με μια ψηλοκρεμαστή πάσα. Μετά κάνετε βολέ ή κεφαλιά ή κοντρολάρετέ την ως συνήθως για να φτάσετε στο γκολ.









ΣΥΜΒΟΥΛΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΨΥΧΙΚΗ ΣΑΣ ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ

Οταν το αναθεματισμένο τραγούδι "Tubthumping" σας τη δώσει στα νεύρα (μάλλον την πρώτη φορά που θα το ακούσετε), πηγαίνετε στο sound option και κλείστε τη μουσική!



ΤΟ ΠΗΡΑΜΕ ΤΟ ΚΥΠΕΛΛΟ!

Ναι, λοιπόν, ύστερα από αρκετούς κοπιαστικούς αγώνες καταφέρατε να σηκώσετε το κύπελλο που θα κοσμήσει την τροπαιοθήκη στο δωμάτιό σας. Είναι καιρός να κάνετε και κανένα τηλέφωνο στο φίλο ή τη φίλη σας δίνοντας σημεία ζωής, αφού ξεκολλήσατε πια από την τηλεόραση, προτού αρχίσουν να σας ψάχνουν μέσω καμιάς "γνωστής" τηλεοπτικής εκπομπής...





δυσκολεύει τις μακρινές μπαλιές, αλλά δίνει αρκετό ελεύθερο χώρο στα εξτρέμ.



1966: ΑΓΓΛΙΑ 4 - Δ. ΓΕΡΜΑΝΙΑ 2

Μερικοί άνθρωποι ακόμα δεν ξεπέρασαν αυτή την ήττα, ίσως γιατί το τρίτο γκολ της Αγγλίας (στην παράταση) ποτέ δεν πέρασε τη γραμμή του τέρματος. Οι Γερμανοί ακόμα φωνάζουν.

1970: ΒΡΑΖΙΛΙΑ 4 - ΙΤΑΛΙΑ 1

Οι Βραζιλιάνοι είναι αυτοί που με τη τέχνη τους κατέπληξαν ολόκληρο τον κόσμο του ποδοσφαίρου. Εχετε την ευκαιρία να ξαναζήσετε τη μαγεία με παίκτες όπως ο Pele, ο Jairzinho και ο Rivelino σε σχηματισμό 4-2-4.

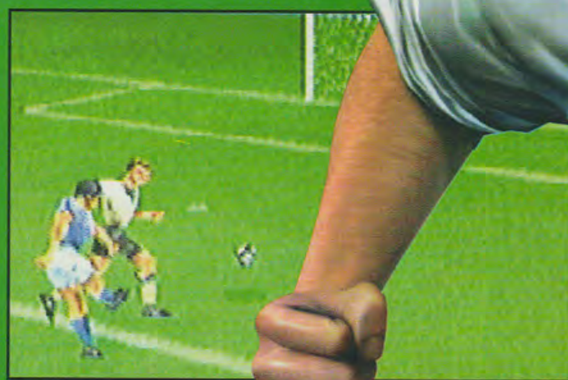


1974: Δ. ΓΕΡΜΑΝΙΑ 2 - ΟΛΛΑΝΔΙΑ 1

Ενα αποτέλεσμα που προκάλεσε έκπληξη, με νίκη των Γερμανών του Beckenbauer εναντίον της ομάδας του Cruyff στο Munich. Μήπως θα θέλατε να ξαναγράψετε ιστορία; Ο σχηματισμός εκείνης της εποχής ήταν 4-3-3 και μάλλον θα τα βρείτε λίγο σκούρα.

1982: ΙΤΑΛΙΑ 3 - Δ. ΓΕΡΜΑΝΙΑ 1

Ο Paulo Rossi ήταν ο σταρ της παράστασης που έδωσε η Ιταλία στον αξέχαστο τελικό της Μαδρίτης. Τα μοντέρνα αμυντικά συστήματα μπορεί να είναι πιο σφιχτά αλλά η παρουσία του Rossi και του Rummenige σημαίνει ότι σίγουρα θα μπουν αρκετά γκολ.





PIXEL Next Generation

ΟΜΗΡΟΥ PIXEL-ΙΑΔΑ



Πάνω στης Τροίας τα βουνά, στα πράσινα λιβάδια,
μαζώχτηκαν οι ήρωες, μιλιούνια σαν κοπάδια.
Ηταν εκεί η Lara Kroft, του PSX η κόρη,
ο Μάριο, η πριγκίπισσα και ο Leon με τα ζόμπι.
Από τα πέρατα της Γης κατέφτασαν μιλιούνια
οι ήρωες των κονσολών, θα ανοίξουνε ρουθούνια.

Τρέξτε μακριά κομπιούτερα ([1]), θα πέσει πολύ ξύλο,
εσείς είσαστε ικανοί να τρώτε μόνο μήλο ([2]).
Εφτασαν οι Streetfighters, ήρθε και ο Σπαϊντερμάνος,
θα γίνει από την αρχή η μάχη της Αλαμάνος.
Μαζεύτηκαν και θεατές, κοπήκαν και εισιτήρια,
λες και έδειχνε ο ΑΝΤ1 ξανά τα Τσικλητήρια.

Πρώτη στη μάχη μπήκε η Croft, με τα μεγάλα
μάτια,
τη Λούλα αντιμετώπισε, καβάλα σε μαύρα άτια.
Αλίμονο, Λουλίτσα μου, τι σου 'μελλε να
πάθεις,
του Billy Gates τα νέα Windows δεν
πρόλαβες να μάθεις.
Η μάχη φούντωνε γοργά κι έπεφτε πολύ ξύλο
και η σωτηρία έφτασε από την τραγουδισμένη
Πύλο.

Κατέφθασε ο υδραυλικός, ο τρομερός ο Μάριο,
μέσα στη μάχη έμοιαζε ως Λύκος του Οντάριο.
Το αίμα έρεε γοργά, μα μια ψυχή μονάχη,
η πριγκιπέσα του Νιντέντο, που έπασχε από στηθάγχη,
σε μια σκηνή καθότανε και έκλαιγε συνέχεια,
γιατί οι τροφές εσώθηκαν και ζούσε στην ανέχεια.

"Αυτά έχει ο πόλεμος" σκεφτόταν το μανούλι,
"Βρε παιδιά, δώστε να φάω ακόμα και μαρούλι."
Αλλά και στο αντίπερα στρατόπεδο των μισητών "πισάδων",
σώθηκαν οι τροφές, ήπιανε και το νερό των λιγδιασμένων κάδων.

(συνεχίζεται)

Σημειώσεις του μεταφραστή:
([1]): Ουσιαστικό (ο κομπιούτερος, του κομπιουτέρου - τα κομπιούτερα, των κομπιουτέρων.
([2]): Apple computers, αμαθείς αναγνώστες.